REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo acción

AÑO VIII Nº 75 - 395 PTAS - 2,37 €

HOBBY PRESS

¡¡REGALO!!



Busca detrás tu pegatina de Zelda



«CARMAGEDDON» Primeras imágenes del arcade más polémico

La Superliga se juega en tu N64

FIFA 99

Fútbol con clase

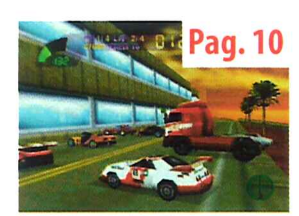


LOS PRIMEROS ÉXITOS DE 1999

Rogue Squadron
Top Gear Overdrive
All Star Tennis 99
Bugs Bunny GBColor

Continúan las guías de trucos de Turok 2 y Zelda

Sumario Nº75 Febrero















Novedades

Presentamos los primeros éxitos del año. Algunos muy esperados, como Rogue Squadron, y otros tan sorprendentes como Centre Court Tennis o Bugs & Lola Bunny.





Guías

Seguimos con las primicias mundiales a la hora de dar trucos. Este mes descubrimos un nuevo nivel de Turok 2, y sorteamos las pruebas más difíciles de Zelda. Además, estrenamos guía de F-Zero X.

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Domínguez
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucia: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92



Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



AHORA PODÉIS COMUNICAROS CON NOSOTROS POR CORREO ELECTRÓNICO

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

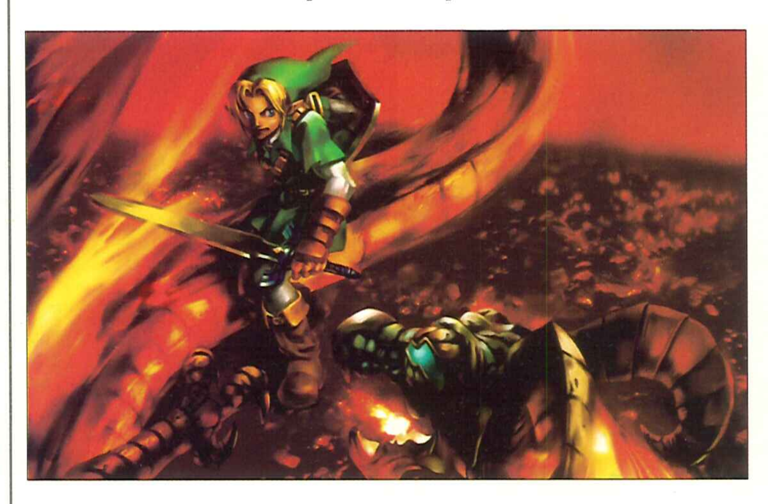
la imagen

Fiesta Carmageddon



Como el movimiento se demuestra andando, qué mejor para promocionar la nueva aventura de «Carmageddon» tanto en PC como en N64, que un **rally "destructor" donde todo vale y los coches no son más que meros cacharros al servicio de un fin: el desguace.** En esta "fiesta" también participaron algunos de los pilotos más "reconocidos" del juego **(el propio Max estaba por allí, generando caos y destrucción a su alrededor),** para demostrar de lo que son capaces en la vida real. Quedaron bonitos los coches, un poco arrugados, pero ya lo dijo Adolfo Domínguez: la arruga es bella.

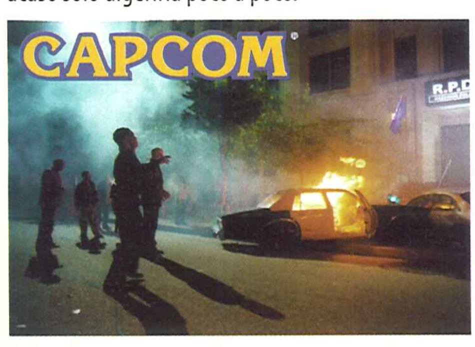
Zelda rompe las previsiones



• **En Estados Unidos se han vendidos más de 2.5 millones de cartuchos.**
• **En España,** hasta el 31 de diciembre se habían alcanzado las **65.000 unidades.**
Las ventas de «Legend of Zelda» en USA han sobrepasado lo **150 millones de dólares.** Y al de Miyamoto le ha valido el título honorífico de "**cartucho más rápidamente vendido del año**", después de sólo seis semanas en las tiendas. Hablando de tiendas, alguna, como la cadena americana EB, no se ha quitado a Zelda de la cabeza del top de ventas desde que salió a la venta. Y **en España, los números indican que el juego ha funcionado muy bien. Está previsto superar las 100.000 unidades para finales de marzo.**

¿RESIDENT? ¡SÍ, Resident!

Capcom ha entrado con la directa en el 99. Tras un fiasco de puzzle con Mickey y familia de "protas", por fin **anuncian que están trabajando en Resident Evil 64.** Así lo hemos podido leer en el último número de la **revista japonesa Dengeki Nintendo 64,** donde uno de los responsables de la compañía **Yoshiki Okamoto,** admitió que gran parte de los escenarios del juego ya estaban hechos, lo que sugiere que el código de programación está a la vuelta de la esquina. No hay muchos más datos, ni fechas, ni argumento, ni megas, pero la noticia nos ha impactado tanto que no nos hace falta más, si acaso sólo digerirla poco a poco.



el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	10
2. Turok 2	=	3
3. V-Rally	=	8
4. Bugs & Lola Bunny	N	1
5. Donkey Kong Land III	4	14
6. Tetris DX	N	1
7. Piolín y Silvestre	8	2
8. Turok	5	14
9. King of Fighters	7	10
10. Pocket Bomberman	6	11

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	10
2. FIFA: RAM 98	=	13
3. Terranigma	=	23
4. Donkey Kong Country 3	=	26
5. Lucky Luke	=	14
6. Tintín: El Templo del Sol	=	26
7. Kirby's Fun Pack	=	24
8. Street Fighter Alpha 2	=	26
9. Tetris Attack	=	28
10. Super Mario World 2	=	30

NINTENDO 64

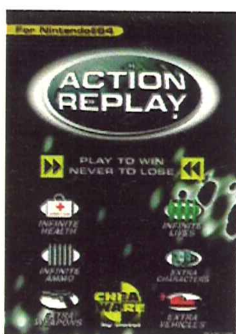
Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	3	11. Mission: Impossible	=	5
2. Turok 2	=	3	12. Body Harvest	=	2
3. Banjo-Kazooie	=	6	13. F-Zero X	10	3
4. Super Mario 64	=	24	14. Forsaken	13	8
5. GoldenEye 007	=	16	15. NBA Courtside	=	8
6. F-1 World Grand Prix	=	5	16. NBA Jam'99	18	2
7. Rogue Squadron	N	1	17. 1080 º Snowboarding	9	4
8. V-Rally'99	7	3	18. Mortal Kombat 4	17	6
9. ISS'98	8	5	19. Extreme G2	16	3
10. Centre Court Tennis	N	1	20. Diddy Kong Racing	14	14

Centro Mail nos trae las novedades de Datel

Por un lado tenemos el **Action Replay,** ya un clásico del videojuego. Ha habido Action Replay para todas las máquinas inventadas, y ya era hora de que la N64 tuviera el suyo. Con él podremos **buscar códigos que nos darán vidas infinitas, armas ilimitadas y todo tipo de ventajas.** Si te mola el invento, en Centro Mail, por sólo **9.990 pesetas.**

Y por otro, el **GameBooster, que es un artilugio que permite jugar con cartuchos portátiles en N64.** Además incluye una serie de trucos para cantidad de juegos, aunque permite buscar los de nuestros juegos. Cuesta **8.990 pesetas.**





EL OJO CRÍTICO

Pues aprovechando que ya han pasado las navidades, y parece que el tirón consumista se ha visto relegado por la cuesta de enero, vamos a hablar un poquitín sobre las diferencias de precios entre ciertos videojuegos en determinados establecimientos. Porque hay que ver lo que se aprovechan algunas grandes superficies de la ignorancia del "consumer". De otra forma es inexplicable que títulos como «Copa del Mundo 98» o «Doom», que en Centro Mail cuestan menos de las 5.000 pesetas, aparezcan en las estanterías con una etiqueta de 10.000 cucas. Hombre, que se suban un poco a la parra en los Zelda, Turok 2 o Mission:Impossible, tampoco pasa nada, pero lo otro llega a la categoría de timo. Nuestro ojo crítico para esos aprovechones.

Gaelco compra Bit Managers

Gaelco S.A., compañía líder en el sector de las recreativas de la que recordamos especialmente su «Carlos Sáinz Rally», ha comprado el 100% de las acciones de Bit Managers S.L., y por tanto pasa a ser propietaria del excelente grupo de programación catalán. Según **Isidro Gilabert, software manager de BM,** el cambio no afectará a la estructura y funcionamiento del grupo de desarrolladores. A medio plazo la unión se reflejará en una **política común de proyectos para coin op, Nintendo 64 y muy especialmente Game Boy Color.**

Se como Luke Skywalker

Ponte las gafas espaciales y prepárate para disfrutar a fondo del cartucho de Lucas. **La "publi" americana de «Rogue Squadron»** que hemos visto en el último **Nintendo Power,** nos desafía a convertirnos en Luke, y a vivir la epopeya galáctica desde la cabina de las naves de la alianza. Con todo el color, brillo y nitidez que ofrece la tarjeta de expansión de memoria. Un puntazo.



in

- ▲ -Los (previsibles) números de Zelda: ha roto todos los records, y lo que le falta.
- ▲ -La (aunque tarde) excelente versión de FIFA para Nintendo 64. Un rival durísimo para ISS 98.
- ▲ -Los (deseadísimos) anuncios de dos conversiones para N64: Resident Evil y Carmageddon.
- ▲ -La (resistente) presencia de «GoldenEye» en las listas de éxito americanas y nacionales.
- ▲ -La (escondidísima) nueva mazmorra que incluye el "remake" de Zelda para Game Boy Color.

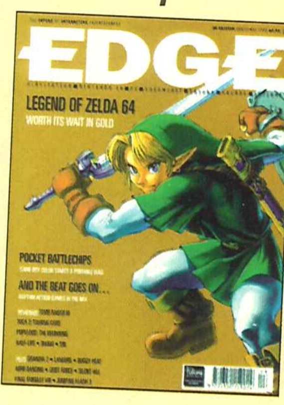
out

- ▼ -La (decepcionante) calidad de algunos de los últimos juegos de Game Boy, como «Mulan» o «Pequeños Guerreros».
- ▼ -El (mosqueante) parecido entre las ediciones 98 y 99 del «NHL Breakaway» de Acclaim.
- ▼ -La (incomprensible) falta de torneos en «All Star Tennis 99». Para una vez que juegan Chang, Conchita, Novotna y cía, tienen que conformarse con un torneo de andar por casa.
- ▼ -El (ignorado) lanzamiento de las primeras unidades de «Turok 2» sin subtítulos en castellano.
- ▼ -El (periódico) regreso de los videojuegos a la portada de los telediarios. Siempre en reportajes alarmantes y desinformados.

¿qué dice este mes la prensa?

Diversidad de opiniones







Muy variadito está este mes el quiosco internacional, pero desde luego queda claro que nuestras revistas extrajeras favoritas siguen dando en el clavo. Los ingleses del **Nintendo Magazine** se decantan por el humor satírico y sin cortes de **«South Park»,** mientras que lo último que hemos conseguido de **Edge,** luce una portada dorada con nuestro Link al frente (más reportaje en el interior con un diez sobre diez. ¡Ahí es nada!) Por su parte, los yanquis de **NIntendo Power** han decidido ir mucho más allá, recordándonos que la obra cumbre de Konami, **«Castlevania 64»,** está a punto de caramelo. La portada es de las que hacen época, pero el interior es como para comérselo.



Guillermo Martínez-Vela

(Barcelona)

Nadie mejor que Link para hacer las cosas a lo bestia. El héroe de Hyrule se ha metido a hombre orquesta para estar seguro de ser un buen "ocarinista". Sheikah ya le advierte que no hace falta tanto, pero... Nuestras felicitaciones, Guillermo.





Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, conseguiréis un **fenomenal llavero- reloj con forma de pad.**

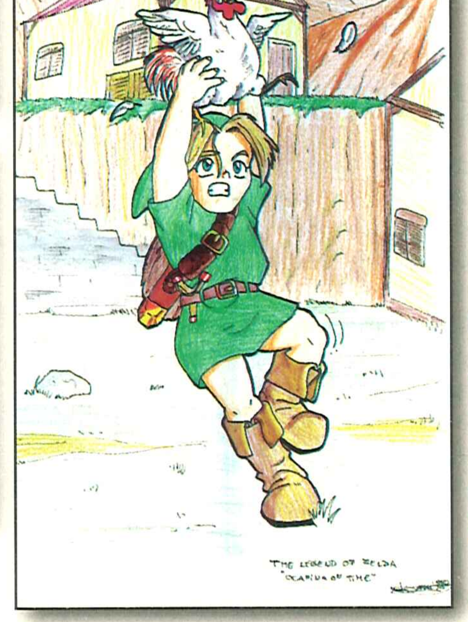
La dirección es: Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.



Enrique Roberto Sterlin Infantes
(Madrid)



Carlos Soriano Ballester
(Yecla, Murcia)



Daniel Bermúdez Herrero
(Barcelona)

los más pequeños



Víctor Alonso Valdés
8 años (León)



Daniel Martínez Ramírez
10 años (Madrid)



Daniel Anel
8 años (Madrid)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

a veces llegan cartas...

Allô Nintendo Acción:
-Mando esta carta en japonés y español.

ネ	ヌ	ツ	ヤ	ル	メ	ヤ	ム	ミ	ヘ
マ	ユ	チ	ナ		ナ	チ	ユ	ユ	ノ
フ	ノ	ル	ホ	ム	フ	ヘ	ノ	ツ	
チ	フ	マ	ヌ	ユ	マ	ツ	ナ	フ	テ
	フ		マ	ノ	ハ	ノ	メ	ノ	チ
モ	ナ	チ		ナ		ナ	マ	ム	メ
マ	メ	フ	ア	メ		ホ		ユ	ヤ
ル	ヘ	ナ	ウ	マ			ム	ナ	チ
	マ	ヌ					ユ	ノ	
		メ	チ	ユ			ナ	モ	
			ナ	Ñ	ホ				
				マ					
				モ					

Traducción al español:
Hola soy Guillermo Bayo Alegre, tengo 13 años y quiero un reloj.
También quiero que me publiquen la carta.

Internacionales
Guillermo Bayo Alegre
(Logroño, La Rioja)

Osea, jo.

Osea, jo, resulta que mi papá no quería comprarme ese Ferrary tan chulo como el de la prima Yesi, osea, que no, jo, y me dijo que tendría que ¡ponerme a trabajar!, para comprármelo sin ayuda de nadie, osa, jo, te lo puedes creer, osea, yo trabajando, jo, eso si que no. Osea, y se lo dije bien claro a mi papá, jo, que yo no he nacido para trabajar, osea, no. Entonces, papá me dijo que si era capaz, osea, de ganarme el reloj de ***Nintendo 64***, me compraría el coche, sabes, osea, porque eso es señal de que por lo menos me he puesto a escribir y me he molestado un poco, sabes (osea, eso según mi papá), jo. Osea, jo, que porfa, me mandeis el relojito ¿vale?.

"De que pijísimas, teojuro"
Cristina Gallego Jiménez
(Leganés, Madrid)

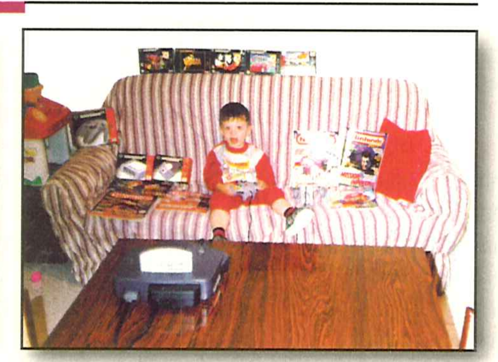
Hola Nintendo acción:
Bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla,
blabla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla,
bla, bla, bla, bla, bla, blabla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla
-bla, bla, bla:

"De Blas"
Jonay Fernández Suárez
(Fuerteventura, Canarias)

y a veces hasta fotos



Pablo Olmeda Casado
(Madrid)



Antonio Miguel Bonilla
(Santa Cruz de Tenerife, Tenerife)



Jordi Aymerich de Palal
(Girona)



David Sereno Arranz
(San Cristobal de los Ángeles, Madrid)

El rincón del artista

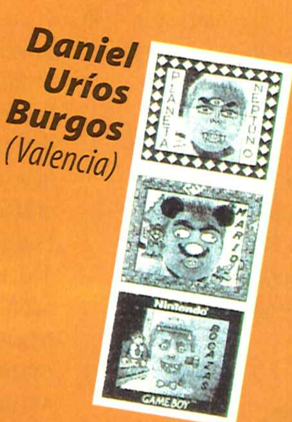
GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Guillermo Bascuñana Soler
(Barcelona)

David J. Sánchez García
(Mallorca, Baleares)



Daniel Uríos Burgos
(Valencia)



Antonio Ferrutja
(Mallorca, Baleares)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

El nuevo año invita, por no decir obliga, a renovarse, y Big N, como cualquier otro papelillo de mayor o menor trascendencia, también puede reciclarse. Así pues, nuevo talante y maneras para responder, al punto, vuestras preocupantes dudas.

Al guerreador David Fructuoso, de Barcelona. A mí también me gustaría saber esos trucos de vidas infinitas e invencibilidad para «Turok 2: Seeds of Evil», pero aún no están disponibles, aunque me consta que por ahí hay gente que los sabe pero no los suelta. Para evitar un acceso de llanto fácil, sé consciente de que la guía, como la vida, sigue, y en este número publicamos algunos trucos, sorprendentemente en la sección "Trucos". Big N promete por Odín, que el mes que viene tendrás los trucos como Dios manda.

Al pufado Jesús, de Santander. ¡¡Cáspita!!, ¡el «Turok 2» de N64 tenía que estar subtitulado en castellano, exactamente como avancé en la revista! Así que ve ahora mismo a la tienda donde lo compraste, a ver si te lo pueden cambiar por un cartucho de la segunda remesa, que ésta sí que ha llegado en español. Big N ya se ha puesto en contacto con Acclaim para ver lo que se puede hacer.

Al indeciso Raúl y a sus envidiados doce añitos. Por comprar, compra todo, que el que tiene siempre juega. Pero si te falta dinerito, asegúrate pillando el mejor juego de N64: «The Legend of Zelda: Ocarina of Time», si es que ya tienes «Super Mario 64», juego que salió con la N en Marzo del 97.



El 64DD fue un sueño de una noche de verano, venido a menos. Se trataba de un periférico para N64 que utilizaría discos para grabar partidas, crear nuevos circuitos, personajes, o lo que se terciare en cada título. Su nombre quedará grabado en nuestra memoria, y su memoria nunca grabará partidas con nuestro nombre. Útil epitafio.
Otra cosa. Para trabajar en el mundo de las consolas, lo mejor es prepararse durante arduos años jugando a todo lo que puedas, a la vez que haces periodismo o algo (como ocupación secundaria, sin importancia) y aprendes inglés. Por cierto, que quede claro que nosotros no hacemos los juegos, sólo los juzgamos gracias a una buena consola y un mejor enchufe.

Al novicio barcelonés Albert Sánchez. El primer mandamiento de Nintendo Acción dice: "Dirige la mirada hacia el brillante cielo del interior del castillo, y Mario, lleno de misticismo, volará hacia el bienhallado interruptor rojo". El segundo: "Descartado será el 119, eliminado será el 121". Sobre el tercero, quitándole el relleno como a sorprendida cabaretera: "... y las 120 estrellas nos guiarán hacia el distinguido final, que observaremos con llorosa mirada, mientras el despertador deshace el manto de silencio reinante en el honorable hogar con sus insufribles pitidos en fa sostenido, tonalidad utilizada en la edad media para los anuncios reales y demás tonterías propias de la estrepitosa nobleza.

Al escribiente José Raúl Benito de Madrid. Sí, los juegos de GB valen para GBC. Los verás con los colores que la consola asigne a decorados, sprites e items, aunque comparados con los diseñados especialmente para GBC, te seguirán pareciendo B/N.
La historia de los relanzamientos en GBC queda algo por debajo de lo esperado, sobre todo en cuanto a «Zelda DX» se refiere, que, aunque les ha quedado muy bonito, sólo tendrá como novedad una nueva mazmorra, y gracias.
SuperNintendo ha pasado las navidades sin un RPG que llevarse a la boca, lo que quiere decir que, no habiendo recibido siquiera la caridad de sus creadores en tan señaladas fechas, no le auguramos nada nuevo para el resto del año. Habrá que abastecerse de relanzamientos y ofertas, que sí los habrá a tuttiplen.

Al inteligente y agudo David Aguilera, de Barcelona. «Re-Volt» no recuerda ni a «Stunt Race» ni a «Monster Truck». Será tan rápido y divertido como «Micromachines» pero con los efectos técnicos del «F-1 WGP». Acclaim dixit. Por supuesto estará a la venta bastante antes que «DKC64», jueguecito por el que te interesas y del que yo ya poseo información. Mira en el web de Rare: www.rareware.com, en los archivos secretos. Pero nada antes de diciembre.
Claro que para bastante más lejos está planteada la Nintendo2000, consolita que todo el mundo tiene en la boca y nadie sabe qué pasa con ella. Pues pasa que está en fase de diseño y construcción, pero que no verá la luz antes de tiempo, antes de que se dé el pistoletazo de salida a la tercera generación de bits. Así que podrás seguir confiando en tu N64 que te tiene preparadas cosillas para este año tan interesantes como «Perfect Dark», «FIFA 99», «Micromachines», «Smash Brothers», «Mario Party», «Jet Force Gemini», «Carmageddon», «Castlevania 64», «Hybrid Heaven»...

Nintendo con orejas

Por Javier Domínguez

Y en esto que rondaba, con su atuendo enverdido, por el bosque de Kokiri, sin saber lo que podría encontrarse...
Link: "¡Zelda!,¡Zelda! Que si las joyas, que si las rupias, ¡y encima quieren que me defienda con esta patata de tirachinas!, ¡cachis en los mengues!... ¡Oh!, pero, ¿qué veo?... ¡Ah!, sí, ya, lo de la ésta..."
Mientras Link se acercaba adonde la "ésta", el rumor de una aguardentosa voz inundaba sus afilados oídos.
Gran N: "...memble...entre tal y Pascual...y siete por dos... ¡nueve!, más la bonificación por perfect, que descontamos de los 32 segundos que sobran... asín que sooon..."
L: "¡Ajem! ¡Buenas! Venía por lo de los papeles para el nuevo juego de N64. Tenía cita para hoy, y aquí traigo las fotocopias de los "carneses", la póliza esa que me dijiste, y un justificante del médico firmado por mi papá y sus..."
GN: "¡Momentito!"
No era la primera vez que Link se enfrentaba al duro papeleo con la gran N. Los destartalados archivadores, las pilas de cartuchos, el humeante ordenador, una Game Boy de moribundas pilas... pero, esta vez, la gran N parecía diferente.
L: "¿Será el peinado?, ¿la sombra de ojos?, ¿los pendientes?... ¡anda!, pero, si tienes orejas, gran N de mis amores. ¡Qué alegría!, ¡tu madre estará muy orgullosa de..."
GN: "¡Qué pasa!, ¿no te gustan mis orejas? Pues se lo dices a los de Nintendo, que, con la excusa de que últimamente hay mucho trabajo, me las han puesto para que también me ocupe del teléfono, los muy... Fíjate en la pobre Game Boy Color, tan pequeñita y tan desamparada, que lleva aquí tres meses esperando que la atienda.
GBC: "¡Guaaaa!, ¡ngueeee!"
GN: "¡Hale, hale, sin llorar! Ven que te coja en brazos. Pobrecina... (trrriiiiing, trrrriieeeeng) ¡Ay, el teléfono! ¿Mande?, ¿Mulan?, y ¿qué me importa que te persigan los tíos esos? Nada hasta la orilla y te libras de ellos, mujer. ¿Dos horas corriendo campo a través? Pues diles que dejen de perseguirte, que tampoco eres tan guapa, por lo menos en GB. Sí, ya sé que ellos son todavía más feos, pero..."
L: "Bueno, oye, que ya vengo otro día. Que tienes razón, tienes mucho trabajo. A ver si encuentro una joya o algo. Dios."

¡ESCUCHA QUÉ REGALO!

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE Nintendo Acción PORQUE
TE HEMOS PREPARADO UNA SORPRESA MUY SONADA

1. HYRULE FIELD FANFARE
2. BATTLE SUITE
3. GREAT FAIRY'S HARP THEME
4. CASTLE MARKET JIG

Este CD de música se regala con la revista Nintendo Acción número 76 de Marzo de 1999.

Zelda, la aventura ha comenzado

EL CD DE LA BANDA SONORA DE ZELDA,

EN EXCLUSIVA PARA Nintendo Acción

CON LA MÚSICA DEL MEJOR VIDEOJUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS.

GRATIS, CON EL NÚMERO DE MARZO DE NINTENDO ACCIÓN.
A LA VENTA EL 15 DE FEBRERO

CARMAGEDDON 64

MAX ESTÁ AL CAER

Anticipamos las primeras imágenes y los últimos datos que han salido a la luz del **juego de coches que va a romper todos los moldes** en N64.

EL JUEGO que ha desatado la polémica en todo el mundo; el juego que ha protagonizado telediarios a todas horas en todas partes; el juego que se anuncia como el más descarado y brutal de todos los tiempos; el juego que, sin embargo, más pasiones ha levantado entre los usuarios; el juego donde todo se destroza, o sea, «Carmageddon», estará en todas las Nintendo 64 a partir del mes de abril.

LA NOTICIA MÁS ESPERADA por fin se ha hecho realidad. SCI, la compañía que ha dado al mundo «Carmaggedon» y muchas horas de polémica en todos los noticiarios, ha **anunciado el lanzamiento de la versión Nintendo 64 para el mes de abril.** Y la pregunta salta de inmediato a la cabeza: **¿será igual de brutal, destructivo y violento que las versiones de PC, germen en realidad de tanta polémica?** Bueno, pues parece que los ingleses han decidido reducir el grado de violencia, optando por lo que se ha dado en llamar **modo "zombie".** Bien, lo explicaremos en detalle...

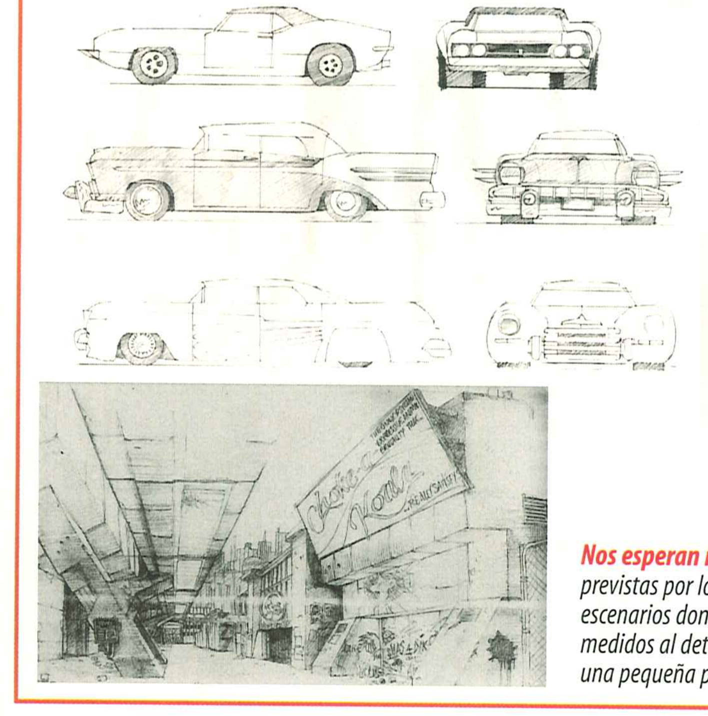
Sangre verde y zombies en lugar de peatones humanos

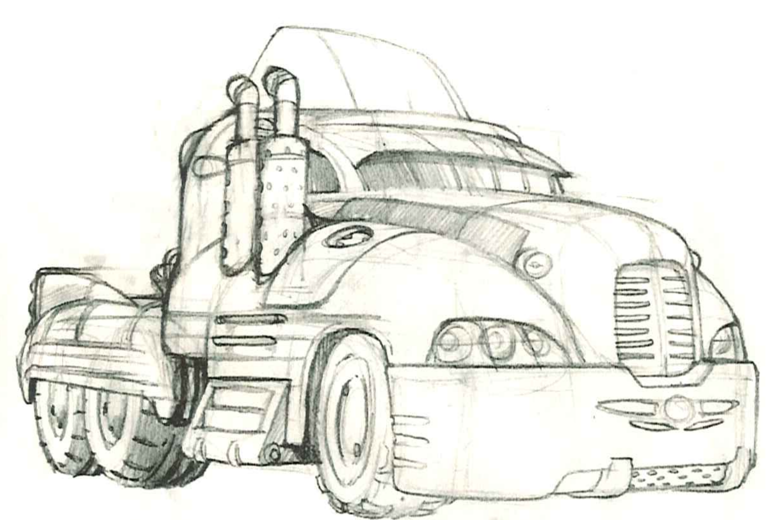
Como sabréis, **«Carmageddon» es en esencia un juego de coches,** de carreras, vamos. Lo que le hace diferente es que el objetivo no sólo es llegar el primero a la meta, sino además **cargarse a todo bicho viviente por el camino** y destrozar cuantas más cosas mejor. Eso significa **atropellar peatones y que la pantalla se ponga muy roja,** estrellarse, y en fin, lindezas por el estilo. **Todo esto se va a ver suavizado en la versión de Nintendo.** Los peatones dejarán su lugar a feos zombies, y la sangre no será roja, sino verde, que siempre es menos impactante. El subidón de adrenalina que nos dará cuando nos pongamos a sus mandos no se verá afectado por este pequeño cambio. **«Carmageddon 64» será exactamente igual de despiadado, espectacular y atractivo de lo que pensáis,** e incluso en esta versión disfrutaremos con novedades "tangibles", como nuevos coches, escenarios o personajes, y "no tan tangibles", como una mayor libertad de movimientos, más secretos, niveles con multitud de puzzles...

Max está al caer. Todo está listo para enfrentarnos al juego más polémico de los últimos tiempos. ¿Dispuestos a aceptar el reto?



A lo largo del juego los coches sufrirán *terribles impactos, tanto de unos contra otros como frente a muros, edificios o lo que sea. La carrocería acusará el fuerte golpe y se arrugará como una pasa. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos a modo de demostración.*

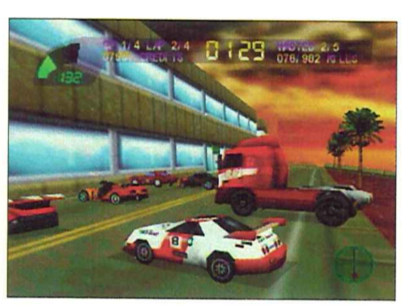




Nos esperan muchas sorpresas *en este «Carmageddon 64», y todas han sido perfectamente previstas por los desarrolladores. Desde los 10 vehículos superbestias que podremos elegir, a los escenarios donde se disputarán las carreras, que irán de lo normal a lo extravagante, han sido medidos al detalle para impresionar al jugador. Y si no lo creéis, echad un ojo a estos bocetos, sólo una pequeña parte de los que han dibujado y concebido los programadores.*

Las primeras pantallas *de Nintendo 64, sí señor. Su aspecto es aún provisional, pero sí que podéis haceros una idea de lo que os espera. Escenarios en 3D y coches con un look "diferente": los tendréis de carreras, y también "furgos" Volkswagen con ruedas de tanque.*





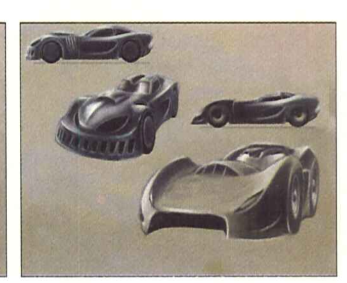


Otra de bocetos, para que sigáis haciéndoos una idea de lo que veréis en el juego. Algunas de estas máquinas las podréis pilotar, otras serán meros obstáculos en vuestro camino.



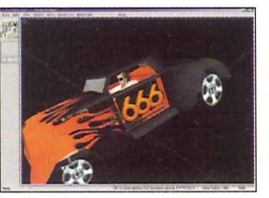






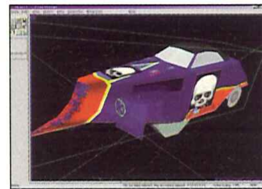


Los vehículos irán cargadas hasta arriba de armas. Y habrá bastantes nuevos respecto a la versión PC. Alguna, como el repulsificator, os dejará helados.







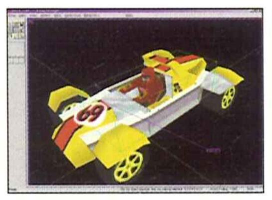








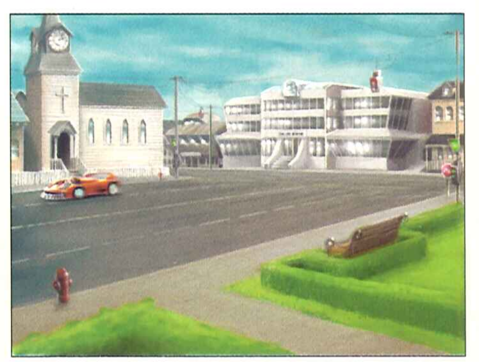






Los coches serán los verdaderos protagonistas del juego. Podremos elegir entre 10, pilotos incluidos, pero en el juego habrá hasta 25. Todos tendrán un nuevo comportamiento, personalidad y estilo de conducción.

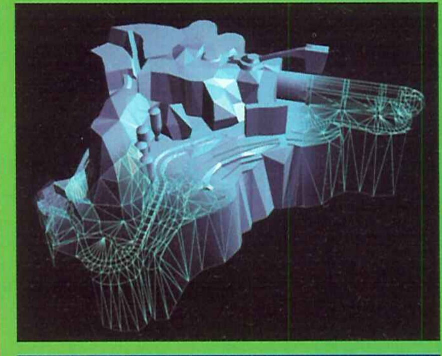






Ah, los escenarios. Pues habrá de todo tipo. Para empezar tendremos 10 entornos enormes, que se desplegarán en 37 circuitos. Todos presentarán total interacción, lo que significa que rompiendo el muro adecuado tendremos acceso a zonas secretas. En cuanto a lugares, tranquilos, que también en esto se les ha ido la cabeza a los SCI. Ciudades, aeropuertos, pueblos del oeste, pistas de esquí.
¡Ni os imagináis por dónde tendremos

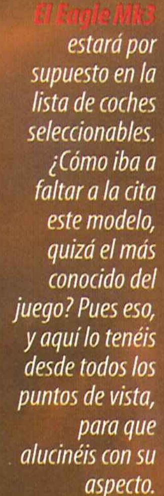
BIENVENIDO AL "PIXEL PERFECT"







¿Hemos dicho ya que los circuitos estarán en 3D? Pues aquí os lo demostramos con estas suculentas imágenes en las que podéis ver el proceso de construcción de los circuitos con pelos y señales.

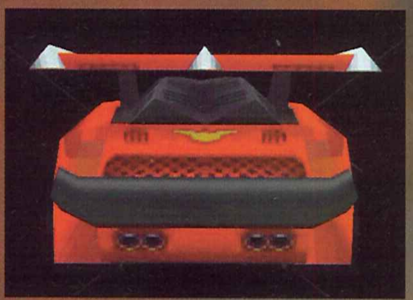


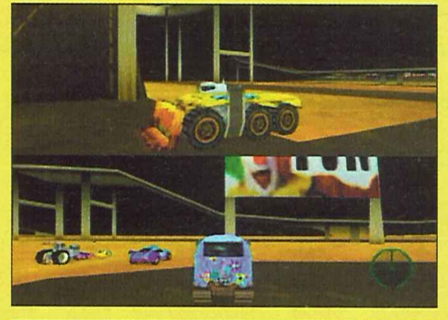
El Eagle Mk3 estará por supuesto en la lista de coches seleccionables. ¿Cómo iba a faltar a la cita este modelo, quizá el más conocido del juego? Pues eso, y aquí lo tenéis desde todos los puntos de vista, para que alucinéis con su aspecto.

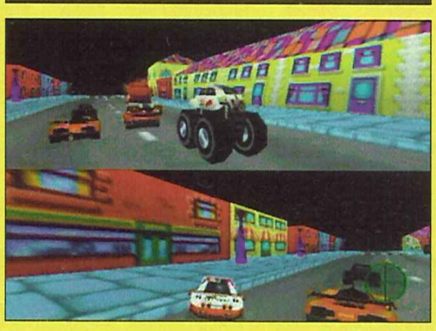


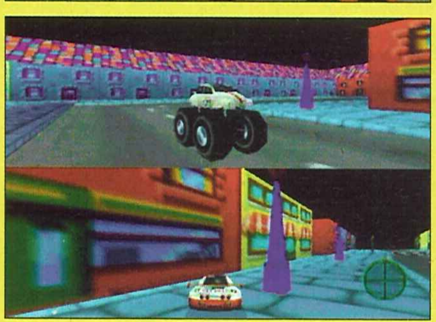












Habrá dos modos de juego. Uno arcade , donde elegiréis uno de los 10 pilotos y os pondréis a zurrarle al acelerador hasta completar todos los circuitos. Y otro "head to head" para dos jugadores, donde podremos simplemente correr o bien luchar a muerte contra otro jugador o la CPU si no hay compañía.





PESE A NO HABER PERDIDO SU CARÁCTER COMBATIVO Y DESTRUCTOR, EL NUEVO «CARMAGEDDON 64» SE PRESENTA ALGO MÁS LIGHT QUE LAS VERSIONES DE PC. COMO PRUEBA, LOS PEATONES HAN DEJADO SU SITIO A ZOMBIES, Y LA SANGRE SERÁ DE COLOR VERDE.







Tiembla ISS, llega el nuevo FIFA

FIFA 99

Hasta ahora, el fútbol en Nintendo 64 era cosa de uno. Pues bien, tiembla Konami, que los chicos de EA Sports se han puesto las pilas y han diseñado el mejor FIFA creado hasta el momento. ¿Necesitáis alguna prueba?

MENUDA SORPRESA nos hemos llevado con el penúltimo FIFA del milenio. Nosotros que esperábamos toparnos con el simulador algo farragoso y "PCero" de los EASPORTS, y no veáis la cara que pusimos cuando sólo a los pocos minutos, tras divagar por los completos menús de estrategias y dirección del equipo, el juego se abría ante nosotros de par en par y el simulador se hacía jugable, más aún, divertidísimo.

Algo ha cambiado en FIFA, aunque no ha sido precisamente la parte realista. El juego ofrecerá mucho más de eso, de **credibilidad, gracias a los nuevos movimientos integrados,** a las secuencias cinemáticas que saltarán después de un gol, o tras una tarascada con árbitro y rodilla de por medio, y gracias también a la calidad gráfica, que por fin nos **descubre uniformes reales y protagonistas con diferentes rasgos físicos y comportamientos.** Y todo eso además podréis definirlo y modificarlo vosotros solitos, si pulsáis la opción correspondiente. Editaréis un jugador concreto o un equipo entero, dándole la personalidad, la cara, los colores que más rabia os den y el controller pak se encargará de guardarlo para la posteridad.

El cambio empieza en un des**cubrimiento: Europa.** FIFA 99 incluirá un modo de juego **SuperLiga**





FIFA vuelve de nuevo a la carga, con un fútbol muy jugable y divertido que competirá duramente con el ISS de Konami.

Morientes da la cara en FIFA





Fernando Morientes, delantero del Real Madrid y de la Selección, es el protagonista del nuevo FIFA. *Su cara aparecerá en la carátula del juego, siguiendo la tradición de EA de "fichar" buenos jugadores para que presten su imagen.*



que nos pondrá a los mandos de los mejores equipos europeos (vaya, no está el Atleti!). Se trata de que peleen entre los grandes para ver quién es el mejor, aunque vosotros al final podréis decidir si se les ha olvidado vuestro "grande" favorito e incluirlo en la tabla. Se ha descubierto Europa porque además **están casi todas las ligas del viejo continente**, con sus equipos y jugadores, y las que faltan se han incluido en un bloque "resto de Europa" que contiene escuadras de Grecia, Turquía, Rusia... Y para los internacionales de pro, contad también con la liga brasileira, la americana, que no deja de ponerle un poco de exotismo al tema, y **42 selecciones nacionales.** Todo juntito en una mezcla de sabor incomparable.

Distintas velocidades de juego

En el campo de juego, es donde FIFA pondrá toda la carne en el asador. Esta vez **en lugar de darnos a elegir entre arcade y simulación, se han definido distintas velocidades de juego:** desde normal a muy, muy rápido, pero sin locuras.

Los jugadores saldrán de los vestuarios charlando distendidamente y de inmediato se pondrán a calentar. Sus **poses serán increíblemente reales y anticipan lo que llegará después.** Un **partido de fútbol de verdad,** en el que no hará falta ser el rey de los simuladores para jugar, para meter goles. **Los controles se han simplificado** para darlo todo con sólo dos botones, aunque queda la combinación C + gatillo para sibaritas. **La respuesta es eficaz,** muy eficaz, y el encuentro se desarrolla de forma **ágil y muy jugable.**

Pronto, en marzo, FIFA 99 tendrá la oportunidad de demostraros de qué es capaz. Y que se preocupen los de ISS, porque viene dispuesto a dar la campanada.

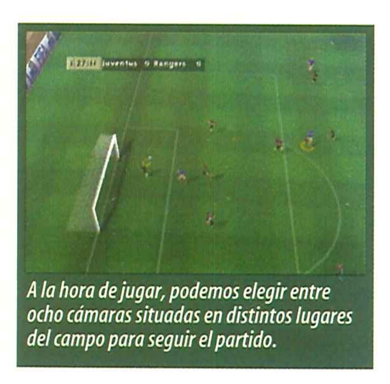

¡Orsay! Bueno, pero si lo preferís, podréis desactivar esta opción desde el menú.


Y también será posible decidir si queremos un árbitro riguroso u otro menos sensible.

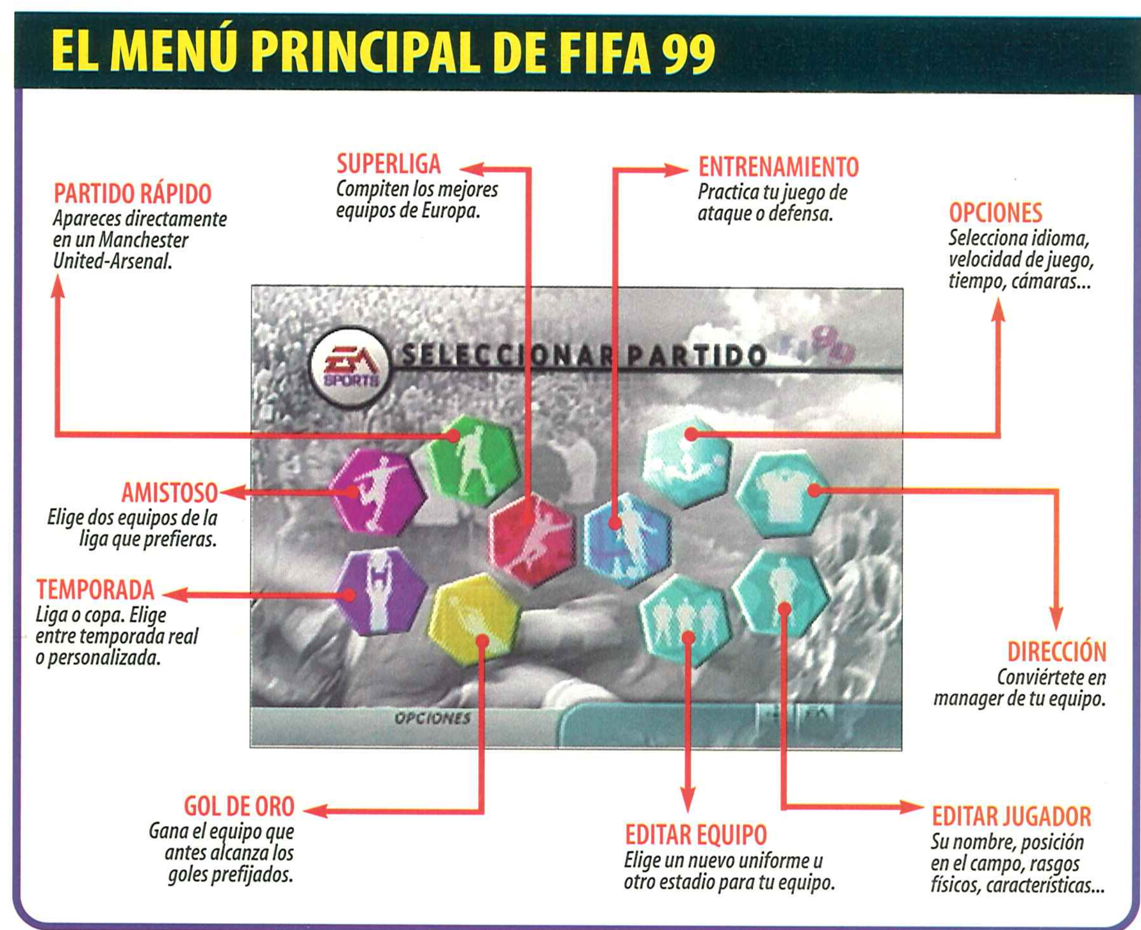



Gol de oro, y como veis en estas imágenes, pasado por nieve. En este tipo de partidos, el juego se acaba cuando uno de los dos equipos alcanza el número de goles que hemos prefijado.

El nuevo FIFA ha vuelto a sorprendernos tanto por su calidad técnica, en gráficos y movimientos, como por su completa base de datos. Esperad de nuevo lo mejor de EA.


A la hora de jugar, podemos elegir entre ocho cámaras situadas en distintos lugares del campo para seguir el partido.

EL MENÚ PRINCIPAL DE FIFA 99

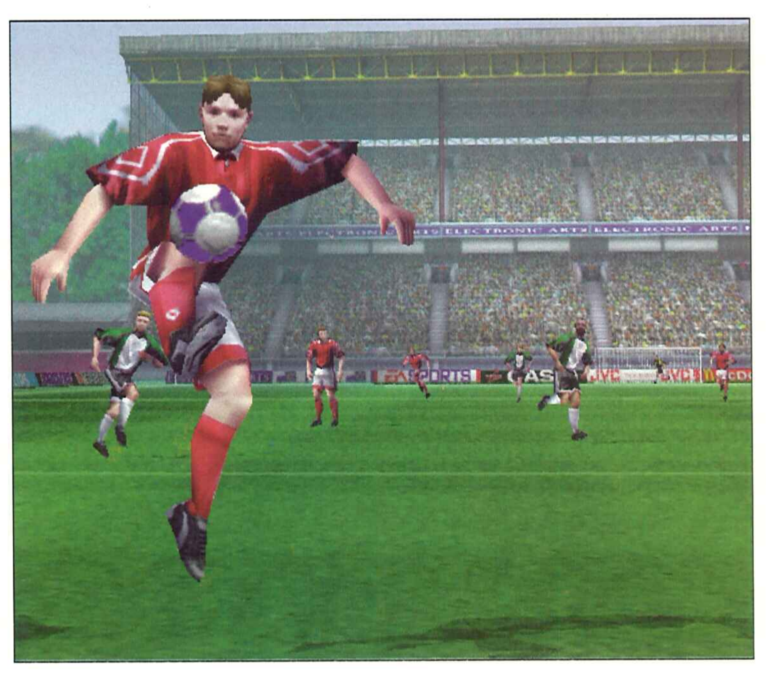



Efectos de luz muy reales: la grada oscurecerá la luz sobre un lado del campo.


También las condiciones meteorológicas cambiarán. Jugaremos con sol, lluvia, nieve...


Podréis repetir la jugada que más os guste, utilizando todas las cámaras disponibles.


El control será muy simple. Casi con sólo dos botones podréis enfrentaros a cualquier rival.





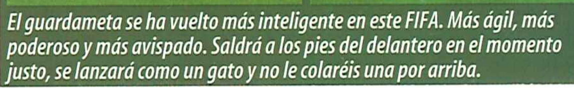




Opciones para dar y tomar. De partido, de juego, audiovisuales, para elegir clima, cámaras, repeticiones, pausas cinemáticas, radar, idioma, tipo de árbitro, tiempo, velocidad de juego (de normal a rapidísimo) y por supuesto estadio, entre los 19 mejores campos del mundo.

Hay más de 250 equipos en FIFA 99, con todas sus estrellas. A la cita no han faltado las mejores ligas, más una representación de las escuadras de Europa del Este, Turquía, Rusia...




El guardameta se ha vuelto más inteligente en este FIFA. Más ágil, más poderoso y más avispado. Saldrá a los pies del delantero en el momento justo, se lanzará como un gato y no le colaréis una por arriba.


Este fútbol tiene vida y un ambiente de lujo. Los estadios se han reproducido con total fidelidad, y el griterío del público y las voces de los comentaristas, aunque sea en inglés, le pondrán un toque real cien por cien. Mejor aún en un derby...









Así se juega a FIFA. Primer paso, entrenamiento. En ataque y defensa, con el equipo que queráis. Pero practicad. Después, elegid un buen equipo, con grandes estrellas, y poneos a jugar. En dos buenos pasos os plantáis en el área contraria, hacéis un par de quiebros, os quedáis solos y, y, procuráis no fallar. No, hombre, lanzáis un zurdazo y dejáis al portero mirando a las estrellas.





El juego estará traducido al castellano, pero las voces de los narradores seguirán siendo en inglés. Quizá ése sea el único pero que podamos ponerle a «FIFA 99».


Por fin los chicos de EASports han cogido el tranquillo a Nintendo 64. La resolución gráfica conseguida y el cuidado movimiento de los jugadores de FIFA 99 así nos lo demuestran.

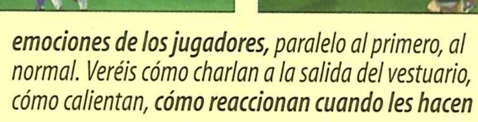
Así lo vivirán los jugadores











Que no se os olvide **activar la opción de pausas cinemáticas** en el menú principal. Porque si lo hacéis, podréis vivir un segundo partido de fútbol, el de las **emociones de los jugadores,** paralelo al primero, al normal. Veréis cómo charlan a la salida del vestuario, cómo calientan, **cómo reaccionan cuando les hacen alguna falta peligrosa, cómo se enfrentan al árbitro y cómo celebran los goles. Os lo aseguramos: os identificaréis con los jugadores.**

Bienvenido al pueblo de los niños psicópatas

SOUTH PARK

¡QUÉ PASADA DE "CARTOON"!

Queridos usuarios de Nintendo 64, estáis a punto de entrar en un lugar tranquilo, recóndito, pero al tiempo desternillante y satírico; lleno de niños de armas tomar. Estáis a punto de irrumpir en...¡«South Park»!

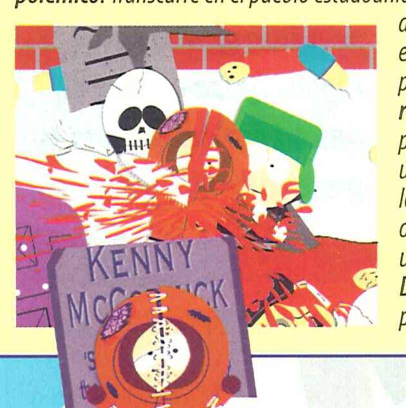
UN GRUPITO de niños de ocho años, una nevada de aúpa y un pueblecito con casas de colores. ¡Qué infantil!, ¿no? Pues... no mucho, porque el nuevo cartucho de Acclaim, basado en la serie de dibujos animados de idéntico nombre, **será de lo más bestia que hayáis podido ver en Nintendo 64.** Aparte de su original y humorístico argumento, **basado en cinco de los capítulos de la serie,** las armas a manejar, enemigos que eliminar, y manera de llevarlo a cabo, serán algo pasadas de rosca en este **shoot'em up subjetivo.** Por supuesto, un bolazo de nieve no resultará muy violento a los que hayan manejado el arma extrae-cerebros de «Turok 2», pero, ¿quién ha lanzado vacas explosivas para defenderse de una invasión de pavos?

Junto a su humor absurdo y violencia gratuita, también podremos apreciar unos **gráficos en alta resolución** gracias a su compatibilidad con la tarjeta de expansión, un sonido que pone en jaque palabras de lo más soez (pero en inglés) además de mugidos, chillidos y berridos de los enemigos, y un devastador modo para cuatro jugadores a pantalla partida.

La fecha de salida está prevista para finales de este mes, pero, por si acaso, id visionando algunos capítulos para acostumbraros a esta manera tan inusual de ver el mundo.

NO es una serie más

¿Otra serie de dibujos animados? En absoluto. South Park empieza donde termina el descaro insultante de Beavis & Butthead. De hecho la serie que **emite en USA la cadena de TV por cable Comedy Central** no está pensada precisamente para los más pequeños de la casa. **Tiene un humor más maduro, arriesgado y polémico.** Transcurre en el pueblo estadounidense que registra más avistamientos de OVNIs, aunque su absurdo no empieza ni acaba ahí. Sus protagonistas son **cuatro chavales regordetes con cara de ángel,** que provocan las situaciones más salvajes, utilizan un lenguaje soez y practican los sonidos más vulgares (pedos y otras guarrerías). Si queréis echarle un ojo, sólo tenéis que conectar **Vía Digital, en el Canal Locomotion,** pero ojo, mamás, ya estáis avisadas...





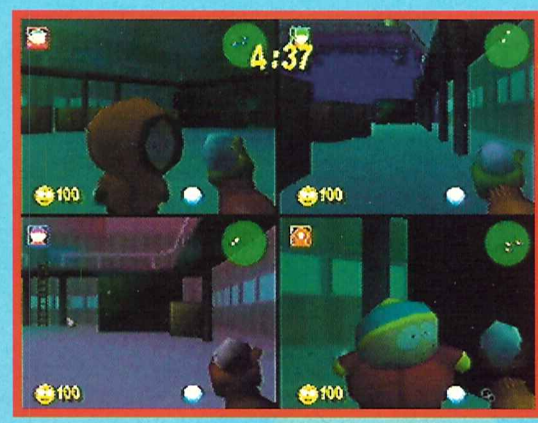


Como en Turok 2, los enemigos acecharán también en las zonas elevadas del escenario.



Los diálogos entre los personajes del juego se oirán de viva voz. ¿Qué has dicho, Kenny?

«South Park» llenará la pantalla de enemigos de lo más extraño, niños endiablados y armas de difícil calificación. Situaciones irreverentes, que no sabréis por dónde coger, pero que os atraparán sin remisión.



Aparte de poder disfrutar el juego en solitario, también se han planteado partidas a dos, tres y cuatro jugadores. Escoged el personaje que queráis y... ¡¡a hinchar a bolazos a todos los niños que os encontréis!!





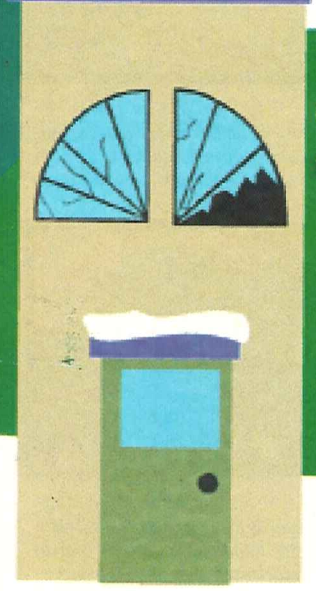


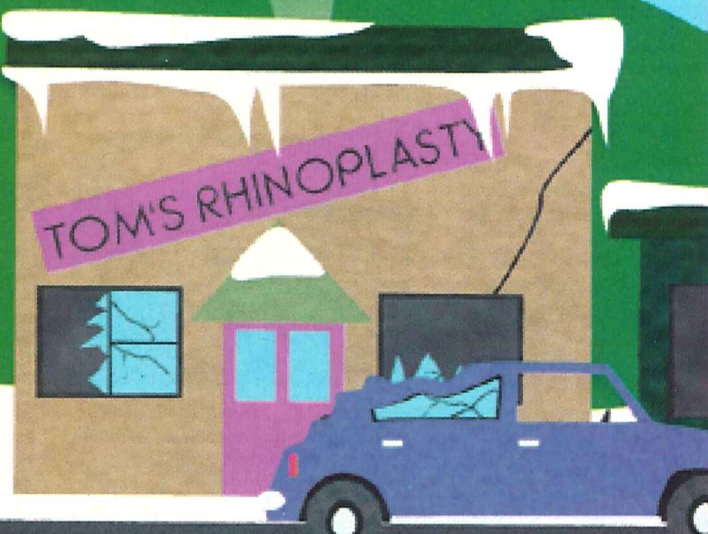






Además de reírnos como chotas, «South Park» también ofrecerá shoot'em up del bueno. Todos los componentes de este tipo de juegos destilarán el humor de la serie: escenarios llenos de construcciones incoherentes, armas desquiciantes, y unos enemigos que... ¡Dios nos asista!



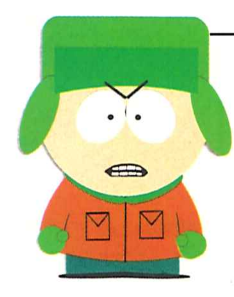


Conoce a los protagonistas





Kenny es el personaje más "manso" del juego. Le gustaría mucho salir vivo de algún capítulo de la serie y su frase favorita es "Mph, hmm, mm".



Kyle desafía a cualquier chaval de su edad gracias a su inteligencia. Es el líder del grupo y su frase favorita habla sobre dar una patada a un tal baby.

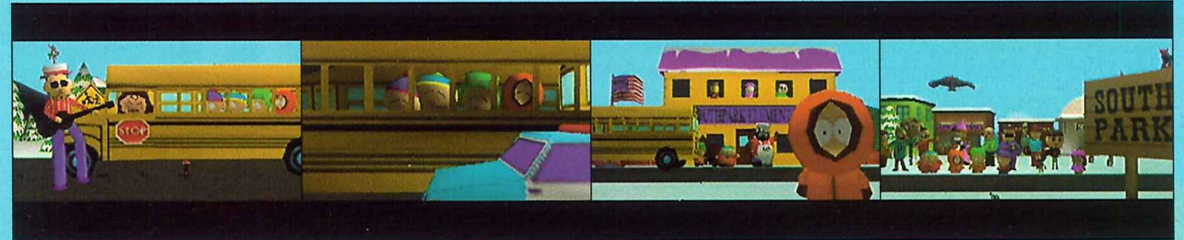


Stan, un chaval guapete, es un alma caritativa, víctima de las malas compañías a las que tanto aluden los padres. La palabra más soez que es capaz de articular es "tío" (?!)



Cartman, el ancho de huesos según su madre, quiere salir en un programa de la tele para exponer su problema de peso. Sabe decir "que te..."

Una intro para ir haciendo boca



La secuencia de introducción de «South Park», que por cierto hará historia en Nintendo 64, consiste en un video en el que un señor con guitarra se marca una cancioncilla, acompañado por los chavales a los coros. Es la misma intro que aparece en la serie de televisión.





No nos preguntéis cómo ha ocurrido, pero ese caballo parece que no respira.



Usar una gallina ponedora como arma será fácil. Basta con apretar... el botón.

Ánimo, que aún quedamos muchos personajes para elegir. Y es que, no se lo digáis a nadie pero, con el truco correcto, tendremos a nuestra disposición, en modo arcade y en multijugador, a la mayor parte de la población (humana) de «South Park».



DESTERNILLANTE A CADA PASO

La capacidad creativa de los artífices de la serie (Trey Parker y Matt Stone) está fuera de toda duda y medición. A pesar de que en el juego encontraremos de todo, y nos estamos refiriendo más que nada a los increíbles enemigos, sabed que **sólo cinco capítulos de la serie han bastado para crear todo este universo de humor, acción y jugabilidad.** Aún no hemos visto ninguno de los capítulos, pero en la redacción ya está empezando la fiebre «South Park», así que pronto nos haremos con algo. De momento, os hemos preparado este cuadro fase por fase para que os vayáis **acostumbrando a ver lugares, armas y personajes sólo posibles en un videojuego como éste.** Todo empieza con una invasión extraterrestre que amenaza con destrozar este tranquilo pueblo americano, por que repercute en el comportamiento de los pavos, de los juguetes... ¡ leed, leed!



PRIMERA FASE: Tus amigos están esperando a que los encuentres para que comience la fiesta. Si ya los has encontrado, responde, ¿quién no ha celebrado alguna vez la Navidad con un pavo asado, sobre todo si vive en los EEUU? Cientos y cientos de pavos.



SEGUNDA FASE: ¿No has ido hoy a la escuela? No pasa nada, ya van los clones por ti. Pero, parece que... ¡están destrozándola! Hay que evitarlo a toda costa. Muerte al clon.



TERCERA FASE: "Hola, hablan los marcianos invasores. Vamos a provocar una plaga de vacas bravas lanzándolas desde nuestras naves." Pues nada, valor y al toro.



CUARTA FASE: Mirad, cuando cuatro niños consiguen contrariar los planes de los marcianos, lo más seguro es que se mosqueen y bajen en persona a machacaros.



QUINTA FASE: ¡Pero bueno! Ahora que hemos repelido a los marcianos, se rebelan los juguetes. Nada, nada, aunque disparen, todo se resuelve con unos cuantos bolazos.

- Nintendo
- Tablero
- Febrero

Mario Party

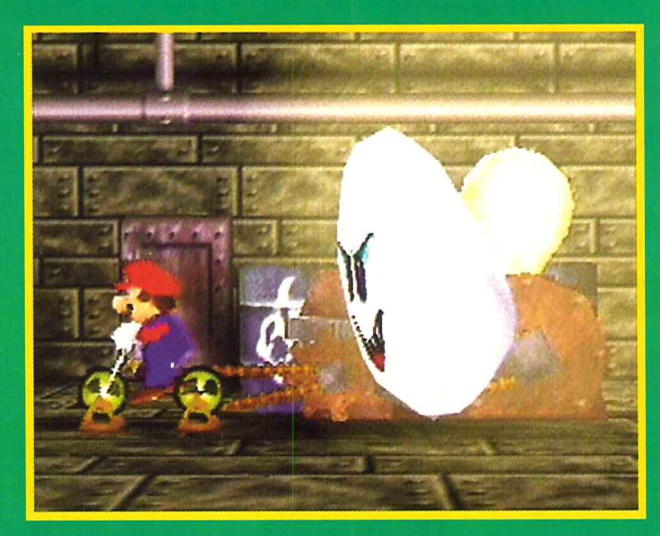
Lo querrás compartir

Estáis invitados a la gran fiesta que muy pronto va a tener lugar en vuestras Nintendo 64. La apadrinan los chicos de la gran N, liderados por Mario, y aunque sólo se servirán bebidas light, la diversión está garantizada.

«Mario Party» es una reunión de juegos (y amigos) diseñados con una concepción pura de Game & Watch. Se celebra alrededor de **seis tableros diferentes y la mecánica es fácil.** Se avanza al viejo estilo, tirando el dado; se cae en un cuadro determinado y ya está armado el lío. Te puede caer un juego, un bonus o una trampa mortal. Para uno o para cuatro. Y puede ser dos contra dos o todos contra uno. **Cuando uno de los jugadores termina el circuito, se le da opción a participar en un mini-juego.** Nada, todo muy simplón pero endiabladamente entretenido. Son **juegos de habilidad, tipo puzzle, o de carreras o musicales,** y todos están **protagonizados por Mario, Luigi, Toadstool, Donkey, Bowser, Yoshi o el malvado Wario.**

Avanzar tiene premio. Primero monedas. Luego, si alcanzamos 20, una estrella. Y después, el que tenga más estrellas conseguirá la Super estrella y será el ganador del stage. Los demás se volverán a casa con las manos vacías.

«Mario Party» promete partidas enconadas frente a la tele. A un jugador disfrutarás lo tuyo, pero con cuatro... no te despegarás de tu consola. Y no sólo hablamos de los más peques.



◀ Bajo cada cuadro del tablero habrá escondidos distintos juegos, bonus e incluso trampas. Los tableros estarán animados y se presentarán en 2D y en 3D.







◀ Los juegos están planteados para uno o varios jugadores. Y se pelea dos contra dos, todos contra uno...





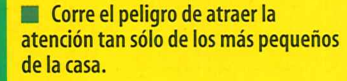


▲ Los minijuegos están diseñados con un estilo muy "Game & Watch". Simples y muy entretenidos. Afrontaréis pequeños puzzles, desafíos de carreras, e incluso podréis seguir el desarrollo del clásico "Simon". Lo dicho, una fiesta para compartir.

Primera impresión



Parece un juego divertidísimo, que disfrutaréis todavía más en compañía de tres amiguetes.



Corre el peligro de atraer la atención tan sólo de los más pequeños de la casa.

Otra vez saltan a escena los reyes de la farándula



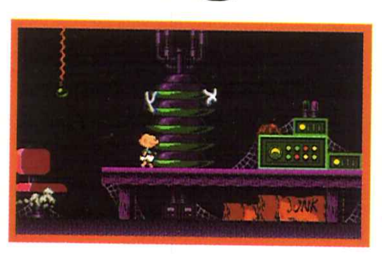
◀ Como en «Smash Brothers» que os presentamos en el número anterior, los protagonistas de «Mario Party» serán los cachorros de la gran N. En este cotarro andarán metidos los de siempre. Desde Mario a Bowser, pasando por la delicada princesa. Un punto más para atraer al personal nintendero.

- THQ
- Plataformas
- Abril (prov.)

El juego de los niños de colores

Rugrats

Tommy, Chuckie, Angélica y demás, van a entrar en el mundo de las consolas con buen pie (o con buenas rodillas, en el caso de Phil y Lil, que aún gatean). Los personajes de «**Rugrats**» (**"Ratas de Moqueta" por estos lares y en la serie de dibujos animados**) tendrán un cartucho de 8 megas para campear por un mundo lleno de **plataformas, con varios subjuegos y miniaventuras**, en la superdefinida y coloreada pantalla de Game Boy Color. El cartucho de THQ todavía está en desarrollo, pero nosotros os hemos conseguido unas pantallitas para que podáis acompañar en los babeos y gorgoritos a estos chavalines de atormentado cutis nalgar.





Primera impresión

+

- La calidad gráfica del juego será un punto muy a tener en cuenta. Tendréis 56 colores a vuestra disposición.

–

- Con el lío que hay con las distribuidoras, uno ya no sabe siquiera si el cartucho va a salir aquí.





El color se ha empleado hasta el límite para mostrar una pinta imponente en la pantalla de la nueva Game Boy. ¿Habíais visto algo mejor para esta consola?

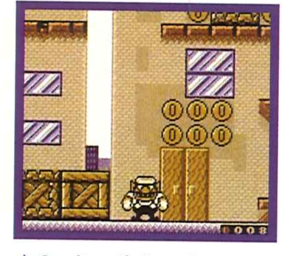
- Nintendo
- Plataformas
- Febrero

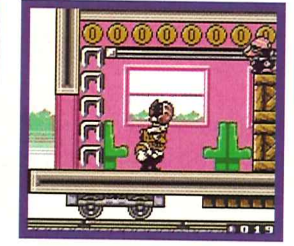
¡Que Wario no es daltónico!

Wario Land 2

Wario ha vuelto, y está más enfadado que nunca. Con su placa de **8 megabits, llena hasta los topes de información, protagonizará el juego más grande diseñado para GB COLOR**, rivalizando con el mismísimo «Zelda DX». Enseguida notaréis qué efectos tiene la memoria extra en «Wario Land 2». **Especialmente en los gráficos, que aparecen nítidos e inmensamente variados**, pero también en los movimientos y la jugabilidad, que han crecido paralelamente.

El juego presenta **12 stages que descubren 52 niveles** en los que Wario podrá transformarse casi, casi en lo que quiera. También habrá muchos puzzles, lo que combinado con su estructura no lineal, estamos seguros de que satisfará a cualquier tipo (y edad) de jugador.









Aquí tenéis las primeras pantallas que han salido a la luz de «Wario Land 2» para Game Boy Color. Según hemos podido leer, el juego saldrá a la venta de forma simultánea en todo el mundo, aunque quizá en Europa salga un pelín antes que en Estados Unidos, donde está previsto para mediados de marzo.

Del triste gris a los 56 colores



Como en el caso de Zelda, Wario ha vuelto a Game Boy para demostrar de qué es capaz la nueva pantalla de color. Además de los 56 colores, el juego se ha visto potenciado en velocidad, movimientos y diversión.

Primera impresión

+

- Será fantástico jugar con las nuevas transformaciones de Wario. Lo de los colores no hace falta ni comentarlo.

–

- Mucho nos tememos que no vamos a encontrarnos con escenarios nuevos, como la mazmorra extra de Zelda.

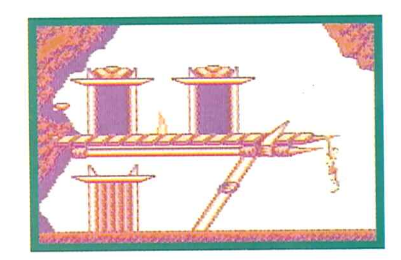
- GTI-Saffire
- Plataformas
- Enero-febrero

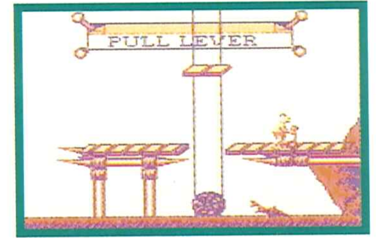
Y mi Game Boy dijo: Hello!

Oddworld Adventures

Abe, uno de los héroes más famosos de PSX, está a punto de aterrizar en tu portátil. En su nueva aventura, Abe tendrá que ingeniárselas para cumplir una serie de difíciles objetivos, como encender todos los fuegos del templo Paramonium y recibir la Cicatriz Sagrada, llave para salir del Templo junto con todos sus compañeros.

Los **Mudokons,** que son capaces de controlar a sus enemigos con la mente, además de silbar y **hablar en un inglés que entenderéis perfectamente,** nos ayudarán a salir vivos de este interesante cóctel de plataformas y puzzles.





Primera impresión

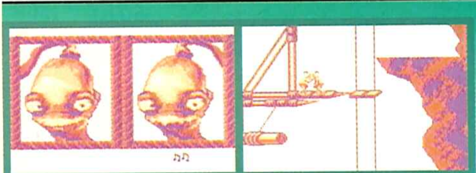
+

- Recibimos con un gran aplauso la llegada de uno de los héroes más consagrados de 32 bits.

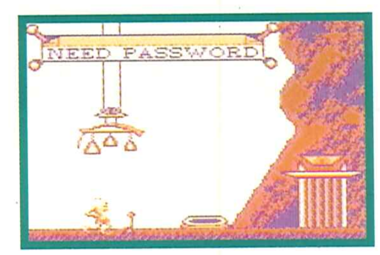
–

- Quizá el nivel de dificultad, aunque para confirmároslo tendremos que echarnos unas partidas más.

Habla mucho, que yo te escucho



◀ Cada vez que encontremos un Mudokon, podremos hablarle mediante la pulsación de ciertos botones. Así conseguiremos que nos ofrezca su ayuda.



◀ La clave para pasar de nivel será nuestro objetivo, aunque deberemos partirnos la cabeza para conseguirla.

- Sunsoft
- RPG-lucha
- Marzo

Power Quest

Para luchar y romperse el coco

Original y divertido se presenta este innovador juego de lucha diseñado por Sunsoft. Y no porque los combates que plantea sean muy diferentes a los de otros cartuchos, sino porque **incorpora elementos de juegos de aventuras.**

Para empezar, no serás tú quien participe en las peleas, sino unos tipos que manejaremos por control remoto. En lugar de comenzar la lucha directamente en el escenario de turno, tu "robot" deberá moverse por una ciudad en busca del lugar donde se celebrará el torneo. Tendrá que perseguir pistas, entrar en casas, dialogar con la gente. Y después, localizado el lugar exacto, luchar contra otros tipos para conseguir créditos con los que potenciar sus ataques. Y todo en un juego que sacará máximo partido de los colores y la nitidez de la nueva portátil.

Primera impresión

+

- La mezcla lucha-Rol huele bien.
- El sistema de combate también aportará elementos nuevos.

–

- El juego necesitará que dialoguemos mucho con otros personajes, y todo será en inglés.



▲ El sistema de combate será más de patada y puñetazo que de combos y especiales. Por otro lado hemos comprobado que si repetimos mucho un ataque, la CPU termina aprendiendo y ganándote.







- Nintendo-Titus
- Rol
- Febrero-marzo

El rey Arturo era coloradote y hablaba castellano

Quest for Camelot

Además del bienvenido Zelda, otro juego de Rol vendrá a alegrarnos la existencia en GBC. Se trata de **«Quest for Camelot», una aventura basada en la película de animación de la Warner,** que versará sobre la madre de **Kayley,** la protagonista. Todos los personajes con que nos encontraremos hablarán sobre ella, y por cierto **en castellano.**

Al principio de la aventura, nuestra querida mamá acaba de ser raptada por Sir Ruber, el malo de turno, así que tendremos que rescatarla. Deberemos **batirnos contra caballeros, brujos, y habitantes de tenebrosas cavernas,** y al igual que Link, nuestro chaval deberá encontrar, desde una **perspectiva cenital,** items especiales y lugares secretos, además de tener que cumplir misiones encomendadas por los lugareños.

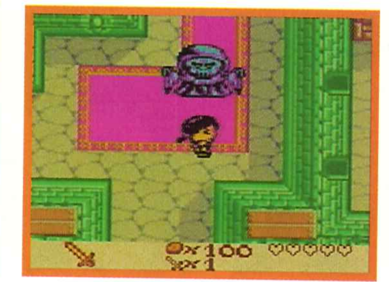






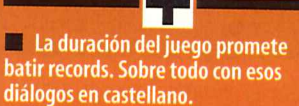
Encontraremos al mismísimo mago Merlín entre los habitantes del mundo de Camelot. Y él también sabrá hablar un castellano perfecto.





Una chica muy guerrera será la protagonista de la aventura. Desde el comienzo, deberemos ir aprendiendo el manejo de la espada, a la vez que vamos resolviendo los entuertos de los habitantes de Camelot. Primero, buscaremos las gallinas escapadas del corral, después borraremos del mapa a los malvados caballeros de Sir Ruber, luego...

Primera impresión



La duración del juego promete batir records. Sobre todo con esos diálogos en castellano.

Bueno, en principio lo va a tener difícil con Zelda como rival, pero no parece que se vayan a pelear mucho.

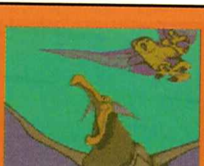
Una Game Boy Color y unas palomitas, si tiene la bondad













En el comienzo de cada capítulo, nuestra Game Boy Color demostrará de lo que es capaz, con unas bellas imágenes estáticas a todo color extraídas de la película.

- Infogrames
- Carreras
- Abril

V-Rally GBC

Máxima potencia de color

Los chicos de Infogrames no han tardado ni un segundo en diseñar una **versión de su «V-Rally» en exclusiva para Game Boy Color.** Aquí ofrecemos las primeras imágenes de su nuevo aspecto, y lo cierto es que es alucinante.

Lo que se ve a simple vista son **56 colores con total nitidez y definición,** y lo que no se ve, y eso os lo decimos, es un **engine aún más rápido, en una placa de 8 megabits** donde caben 40 stages alrededor de 10 países.



El nuevo «V-Rally» nos descubrirá detalles imposibles de ver en una Game Boy normal. Fijaos por ejemplo en las gotas de agua que caen sobre la carretera.

Primera impresión



40 circuitos, 10 países, toda la emoción del campeonato del mundo de rallys, a 56 colores nitidísimos.

Que los que ya tenían su copia "normal" de «V-Rally» a lo mejor se echan para atrás...



- TITUS
- Carreras
- Junio/julio



Roadsters 99

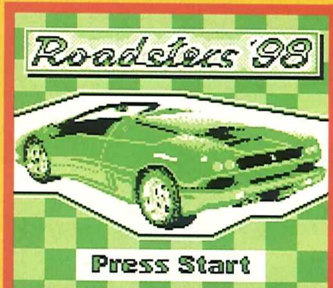
Pronto te pondrás a los mandos de los mejores descapotables

Hasta el verano han retrasado nuestros amigos de Titus el lanzamiento de una de sus estrellas para Nintendo 64. «Roadsters 99» parece haber cogido el mismo virus que ha atacado a «Superman» y ambos han aplazado un tiempo su estreno. Una pena, porque por aquí ya estamos ansiosos por ponernos al volante de uno de estos roadsters (para los no iniciados, son básicamente **descapotables de sólo dos plazas y look vanguardista, como los Porsche Boxter, BMW Z3, Mercedes SLK...**) que protagonizarán lo que para muchos es la **segunda parte de «Automobili Lamborghini»**. Según nuestras noticias habrá **ocho de estos modelos para elegir,** que surcarán otros tantos escenarios en los que **primará el detalle y la calidad gráfica.** La carrera se ha planteado casi como una prueba de habilidad en la que será tan importante ir rápido como ajustarse a un exigente trazado que nos **llevará de la costa a la nieve** en un pis-pas, y todo bajo la premisa de **mejorar tanto el nivel visual de Lamborghini como la sensación de velocidad.** Nos prometen que eso está solucionado, que nos dispararemos a muchos frames por segundo y que no faltarán efectos de luz, sombreado y sonido como nunca hemos visto o escuchado.

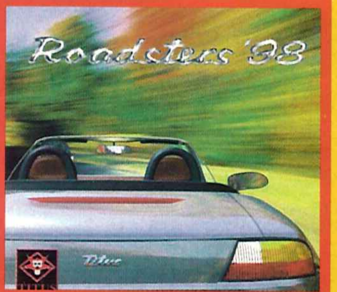
▲ **De la costa a la montaña** casi sin descanso. Los ocho escenarios inicialmente planteados en «Roadsters» nos llevarán de viaje por los parajes más diversos, y en cada uno tendremos oportunidad de demostrar nuestras dotes de piloto.

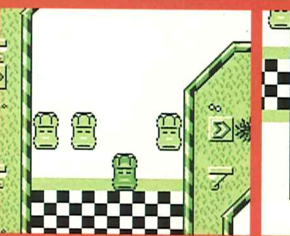
▲ **Un BMW Z3 y detrás un Mercedes SLK, justo como el que acompaña a este texto. Uno de los grandes atractivos de este «Roadsters» será precisamente eso, los coches. En esta imagen se lucen en versión "replay", con todas las cámaras recogiendo cada movimiento en detalle.**

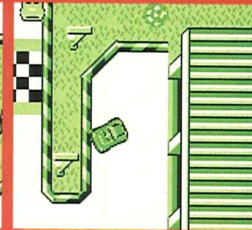
Así será la versión de Game Boy





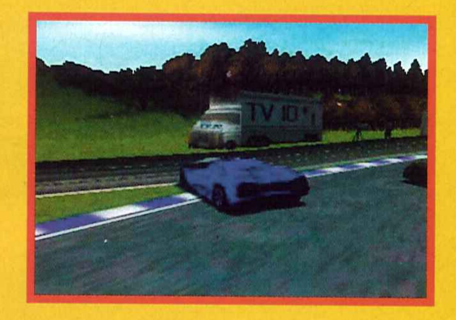


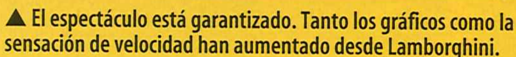




▲ **La versión portátil** también está en camino. De momento no se sabe si estará en color, pero el proyecto aún no está cerrado, así que todavía hay posibilidades. Como veis en las imágenes, el estilo cambiará radicalmente respecto a N64. Habrá carreras y los protagonistas serán "descapotables", pero las 3D dejarán paso a una vista desde arriba que promete velocidad y jugabilidad a raudales.







▲ El espectáculo está garantizado. Tanto los gráficos como la sensación de velocidad han aumentado desde Lamborghini.

Ya estamos ansiosos por disfrutar al volante de estos coches de ensueño. Sin embargo, no será hasta el verano cuando por fin podamos conectar «Roadsters 99» a nuestra N64.

Primera impresión

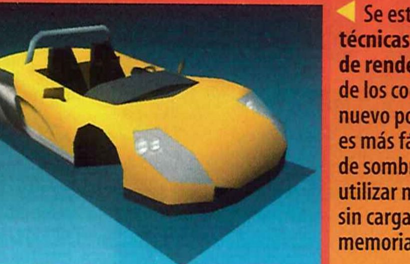


- Ya que no podemos hacerlo en la realidad, disfrutaremos en el juego de estos coches de ensueño.
- El nivel gráfico estará por las nubes y lo mismo para la velocidad, que parece que nos despeinará.

—

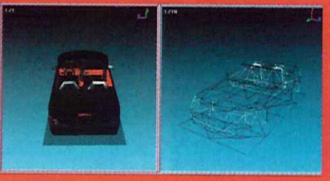
- Tanto retraso no nos está sentando nada bien, incluso nos hemos llegado a preguntar si finalmente saldrá.
- No sabemos si los coches tendrán los nombres reales, y ocho modelos la verdad es que no son muchos.

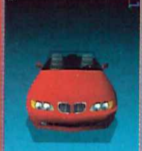
Supercoches en construcción



◄ Se están aplicando las **técnicas más vanguardistas de renderización** en el diseño de los coches. La base es de nuevo poligonal, pero ahora es más fácil incluir los efectos de sombreado y se pueden utilizar más y nuevos detalles sin cargar en exceso la memoria utilizada.

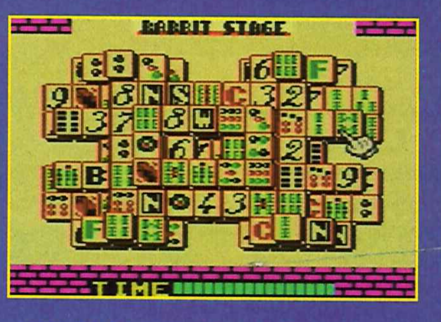








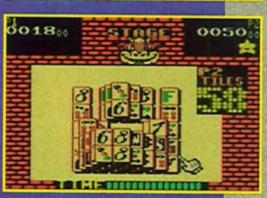
▲ Se están construyendo los coches con exquisita fidelidad a los modelos originales.



«SHANGAI POCKET» PARA GB COLOR

Más diversión imposible. ***Sunsoft*** *se ha encargado del código e* ***Infogrames*** *hará lo propio con la distribución de* ***«Shangai Pocket»****, la nueva sensación adictiva que llega a Game Boy Color. Ya conoceréis cómo se juega, pero para los no iniciados se trata de* ***ir eliminando piezas por pares hasta limpiar el gigantesco tablero*** *que aparece al inicio. En este Shangai hay* ***tres modos de juego*** *que van a poner a prueba vuestra rapidez y habilidad. Estará a la venta durante el mes que viene, o sea* ***marzo, y es totalmente compatible con la Game Boy normal.***





NO HABRÁ SECUELA DE «1080º»

Según la revista japonesa ***"64Dream",*** *la segunda entrega del genial arcade de snowboard «1080º» ha sido cancelada a las pocas semanas de iniciarse. "64Dream" publica unas declaraciones de* ***Miyamoto en las que explica que el equipo que debía desarrollar el juego ha comenzado a trabajar en la futura consola de Nintendo****, provisionalmente llamada* ***N2000.***

KEMCO SIGUE EN LA BRECHA

La compañía japonesa ha declarado a varios medios que ya tiene en cartera al menos ***cuatro títulos para este año.*** *Los proyectos secretos son* ***dos juegos de carreras, una aventura y un shoot ´em up.*** *Además, hay que contabilizar también dos cartuchos que ya han salido en USA pero aún no han llegado a Europa. Se trata de* ***«Shadowgate» y «Charlie Blast´s Territory».***

«RAMPAGE 2» YA ESTÁ EN MARCHA

Midway está dando los últimos retoques a ***«Rampage: Universal Tour»****, secuela del monstruoso arcade que esta vez contará con* ***125 niveles, cuatro personajes nuevos,*** *mejoras visuales, más golpes,* ***movimientos especiales, y estará listo en abril.***



Ralph lucirá nuevo render en esta secuela.

- UBI Soft
- Carreras
- Febrero-marzo

El nuevo título de UBI llega dispuesto a plantar cara al estandarte de la Fórmula 1 en N64: F-1 WGP, de Nintendo. A pesar de no contar con el sello de la FIA (Federación de Automovilismo), viene **avalado por la licencia oficial del Automóvil Club de Mónaco,** lo que le permite poner en juego **16 circuitos reales** (aparece el nombre del país donde corremos) y **11 equipos diferentes de competición.** El juego os permitirá además **personalizar hasta el más mínimo detalle,** desde los nombres de pilotos y escuderías hasta los menús, pasando por la configuración de vuestro bólido, para lo que podréis elegir entre 15 opciones técnicas diferentes.

«Monaco GP 2» incluirá cuatro modos de juego: **arcade, carrera simple, campeonato y contrarreloj.** En todos dominará una **apabullante sensación de realismo,** porque el juego **nace con vocación de simulador y eso significa que tendréis que practicar para exprimirlo a fondo.**

Por la parte técnica también buen nivel. En los gráficos destacará el **trabajo en las texturas,** y en cuestión de movimientos, gran sensación de velocidad y mejores animaciones. Resuelto este apartado, sólo queda ponernos el casco y subirnos al carro de la velocidad que no cesa en Nintendo 64.

Monaco GP 2

Candidato a Pole Position

Lo más realista posible









La conducción promete realismo total, por eso los derrapajes y golpes multitudinarios estarán a la orden de la carrera. Para ponéroslo más difícil, además podréis activar la opción "damage" y perder ruedas y alerones por el camino.

A pie de pista

Pues podréis seguir la carrera desde siete perspectivas diferentes. Cuatro digamos desde dentro (una en la cabina y tres enseñando el morro), y otras tres con el coche en pantalla y a diferentes alturas. La sensación de velocidad y el control parece muy correctos desde cualquiera de ellas.











La apariencia gráfica será de los aspectos más destacables del juego.

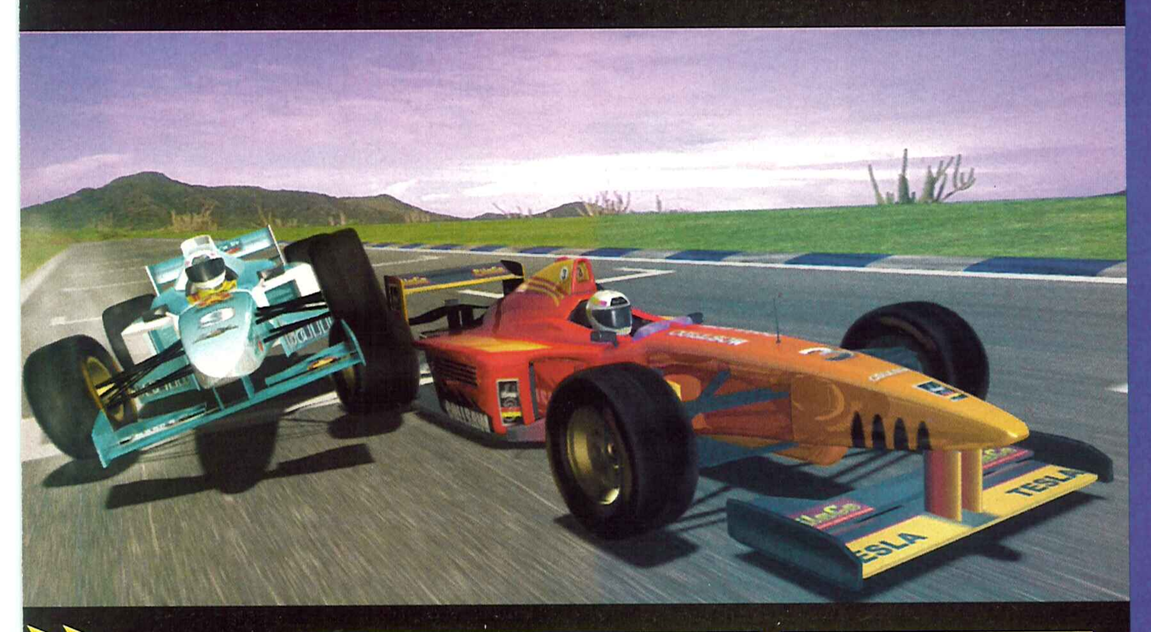
UBI ya sabe lo que es pisar a fondo el acelerador . Su «F-1 Pole Position» fue el primer juego de Fórmula 1 que apareció en N64.

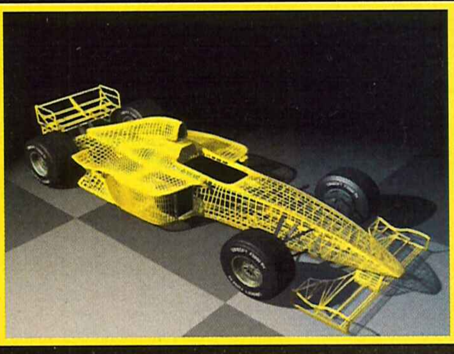


El control del coche será muy sensible a nuestras acometidas sobre el mando.

Las imágenes más espectaculares del mundo

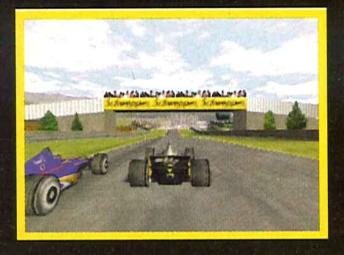
En este recuadro hemos agrupado pantallas tanto de la carrera como de las repeticiones, siguiendo el criterio de su espectacularidad. Y es que aunque el "replay" de la jugada nos ha dejado impresionados, tampoco perdáis de vista las posibilidades de la carrera. En plena marcha podremos ser testigos del pilotaje de nuestros rivales. Nos colaremos en sus coches e incluso cambiaremos de cámara para no perdernos ni un detalle.





En esta imagen en desarrollo podemos detectar el especial interés con que se ha trabajado en la parcela gráfica del juego. Tanto coches como circuitos se abastecen de polígonos perfectamente texturizados.

La sensación de velocidad y los efectos realistas serán los puntos fuertes del nuevo juego de UBI.









El juego tiene licencia del Automóvil Club de Mónaco, y además está copatrocinado por un buen número de esponsors, como BIC, Schweppes, Castrol. Todos esos nombres aparecerán en las vallas de publicidad.



Los 16 circuitos donde se celebra el campeonato de «Monaco GP2» reproducirán los escenarios reales con inusitada fidelidad.

Primera impresión



- La apariencia gráfica nos ha impactado. Los escenarios son muy sólidos y están perfectamente recreados.
- Los efectos en carrera son muy reales. Mirad el color que cogen las ruedas cuando circulamos sobre césped.

- Deberá competir con un rival de categoría: nada menos que el F-1 WGP de Nintendo.
- Que los equipos (escuderías) no sean reales, le va a bajar unos cuantos puntos a la nota final.

Noticias Rápidas

YA SE ANUNCIA «CALIFORNIA SPEED»





***Midway y Atari**, cóctel yanqui y veloz, han dejado caer que tendremos conversión de su recreativa «California Speed» durante esta primavera. El juego anuncia números espectaculares: **14 pistas, 12 coches puro americano**, y deja ver gráficos poligonales y muy bien texturizados. Nos esperan **carreras mitad normales-mitad fantasía**, lo que quiere decir que tan pronto correremos por los bosques de Canadá como dentro de un volcán o en un centro comercial. «California Speed» nos llegará de la mano de GTInteractive.*

KONAMI INFORMA





*Parece que la compañía japonesa ha hecho algún que otro movimiento durante estas navidades. Y no todos precisamente de buenas maneras. Para empezar, la **filial americana ha anunciado la cancelación del proyecto «Survivor»**. El juego había sido concebido en el estilo de acción «Tomb Raider», pero parece que no terminaba de cuajar. Problemas con la velocidad de juego y la generación de los gráficos son los responsables de esta muerte (casi) anunciada. Pero no todo es tan desastroso, sin ir más lejos lo de **«Castlevania 64» va viento en popa**. Aquí os ofrecemos las últimas imágenes, que presentan ya un nivel de acabado bastante interesante. Nadie ha confirmado una fecha, pero **puede que ya esté todo a punto para el lanzamiento japonés**.*

NINTENDO 64 YA MIRA A SIDNEY 2000

*El grupo de programación americano **ATD se ha embarcado en un proyecto deportivo de lo más ambicioso para N64**. Se comenta que estará basado en los **juegos olímpicos de Sidney, que se celebrarán en el 2000**, y que incluirá los típicos eventos polideportivos. Seguiremos informando.*

- Nintendo
- Rol
- Febrero



Para todos los que hemos jugado la versión anterior, será una delicia volver a ver todo los lugares por los que anduvimos, los personajes, e incluso el mapa, a todo color, y con el aliciente de encontrar la nueva mazmorra oculta.

Vuelve el cartucho más grande para GB Color

The Legend of Zelda DX

Primera impresión

+

- Además de poder ver a Link vestido de verde, tenemos una buena excusa para volver a jugar a esta maravilla: encontrar una nueva mazmorra.

–

- Podrían, y a nuestro parecer deberían haber incluido alguna novedad más, además de la susodicha mazmorra. Game Boy Color lo merece.

Aún estamos degustando el último cartucho protagonizado por Link para N64, y ya está listo el segundo plato, **un "casi nuevo" Zelda para GameBoy Color**. El héroe de Hyrule debutará en esta máquina con el **mismo desarrollo, sonido y personajes que ofrecía su hermana... pero con unos gráficos rellenitos de colores.**

Para los que disfrutamos la primera aventura, la cosa no va a variar en absoluto, excepto por la **creación de un nuevo nivel de mazmorras**, escondido en lo más profundo del cartucho. La primera impresión que hemos tenido al jugarlo ha sido, además de un gran placer, la **sensación de que han coloreado cada lugar y personaje perfectamente.**

Finalmente, recordaros que «The Legend of Zelda: Link's Awakening» esconde **semanas de juego llenas de sesudos puzzles, emocionantes luchas**, y cientos de items para utilizar en lugares clave. Y todo en un cartuchito que, esta vez, vendrá con la carcasa negra, distintivo de los juegos diseñados para GameBoy Color.





Una nueva mazmorra será la única novedad jugable en Zelda GBC.







Aunque la mecánica será la misma, desde luego que el aspecto del nuevo Zelda cambia bastante a todo color.

De cómo utilizar la materia gris cuando uno va vestido de verde



Los problemas a los que Link se enfrentará en este cartucho seguirán la tónica de todo Zelda. Para jugar con garantías, deberemos hablar con cualquier ser que encontremos, empujar piedras, buscar items y asestar mandobles a los malos.

- BOSS GAMES
- Carreras
- Junio-julio



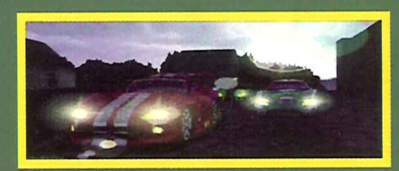
Un Viper en acción. Parece que habrá coches reales en esta carrera, aunque no está confirmado. Eso sí, la calidad gráfica estará por las nubes.

GT World Tour

La carrera del siglo ya está en marcha

Os lo presentamos aquí mismo no hace demasiado tiempo. Hablamos maravillas de él, sobrecogidos por su impactantes imágenes, y quedamos en que pronto nos veríamos las caras. El momento se acerca. Los chicos de Boss han vuelto a dejar caer nuevas pantallas de su «GT World Tour» para que confirmemos nuestras sospechas: **es lo mejor que hemos visto en juegos de coches.** Pero no sólo juzgamos la apariencia, sino también el motor, un **engine realmente potente que pondrá en juego 10 circuitos diferentes,** con tres variaciones cada uno, donde se batirán el cobre **33 vehículos de tipo GranTurismo**, caracterizados por sus gráficos bien definidos y aspecto real. Ahora sólo queda verlos en movimiento...











El "engine" del juego conseguirá poner hasta **8 coches simultáneamente en pantalla**, y por supuesto recrear un **modo dos jugadores increíblemente veloz.**

Primera impresión

+

- Apabullantes los efectos de luz. Se están utilizando las técnicas más revolucionarias en este aspecto.
- La definición y nitidez de los gráficos será espectacular.

–

- Nos falta comprobar lo más importante: movimientos, sensación de velocidad, animaciones...
- Tiene muy buena pinta, pero también GT64 la tenía y mirad...

- Midway-Atari
- Carreras
- Febrero-marzo









Uno de los circuitos es de piruetas, e incluye loopings, saltos y lo que queráis.

Rush 2: Extreme Racing USA

La segunda oportunidad

Rush ha vuelto. Con una apariencia gráfica más depurada y pistas diferentes, pero bajo la misma premisa de la primera parte: arcade total. Esta vez recorreremos los USA al completo en un total de **28 pistas**. Como siempre, contará ganar, pero también puntuarán los saltos y vueltas de campana. La nueva entrega también se beneficiará de una **mayor sensación de velocidad, incluso con dos jugadores en pista.**



Cambia el aspecto, pero no el estilo. "Rush" regresa a N64 más salvaje que nunca.

Primera impresión

+

- Aumenta la oferta en general: de circuitos, de coches, de pequeñas misiones por resolver...

–

- ¿Cómo será el manejo del vehículo?, ¿seguiremos volando como aviones en lugar de ir por tierra como los coches?

Cruzando USA



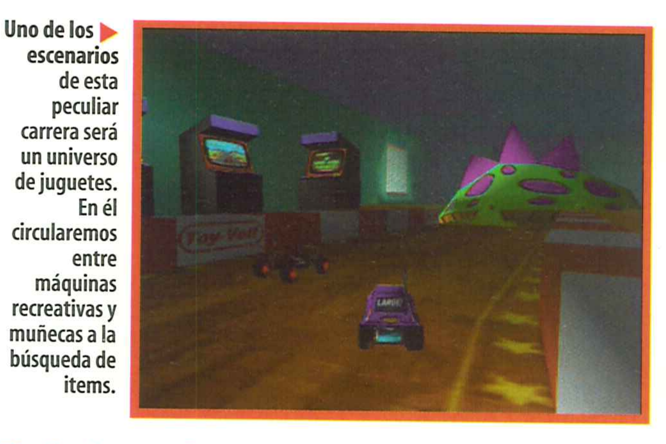
Rush 2 ofrece 11 circuitos más una pista oculta. Luego los vuelve del revés y los manipula para alcanzar 28 pistas. Lo mejor es que cruzaremos USA de punta a punta, de L.A. a Manhattan, pasando por Las Vegas.



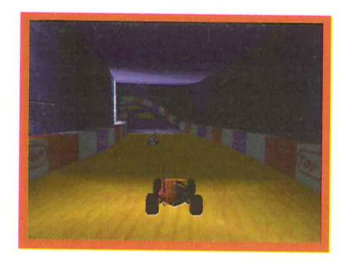
- Acclaim (Probe)
- Carreras
- Junio-julio

ReVolt Acción radiocontrolada

«Re-Volt» es lo último de **Probe para N64.** Un **juego de velocidad basado en los coches RC,** que nace como una estupenda mezcla de arcade rápido con el realismo y *físicas* de los simuladores.
La carrera está planteada en **siete escenarios (18 circuitos)** que irán desde un museo a los pasillos de un supermercado. La obsesión de los desarrolladores se ha dividido entre **reflejar lo divertido que resulta manejar estos pequeños coches,** y captar la esencia de sus movimientos. Por eso han dedicado muchísimo tiempo a leer publicaciones especializadas, jugar con estos coches o hablar con los fanáticos del RC. Y así tiene el juego la pinta que promete.



Uno de los escenarios de esta peculiar carrera será un universo de juguetes. En él circularemos entre máquinas recreativas y muñecas a la búsqueda de items.

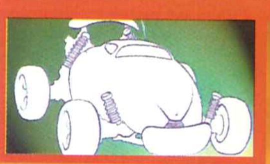




▲ Habrá 28 coches RC diferentes para elegir. Desde un 4X4 a un deportivo, y su manejo responderá a las características de cada uno.

Trabajo, coches y más trabajo







▲ Desde marzo del 98, un equipo de 19 personas trabaja en el diseño de «Re-Volt» con la idea de captar el "feeling" de manejar uno de estos coches RC.

Primera impresión



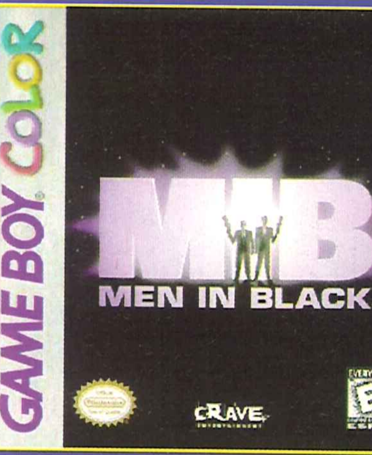
+

- Sobresaliente en tecnología. En ese sentido, superior a cualquier otro juego de coches.
- La idea es genial. Reúne diversión y jugabilidad, y encima es de ¡¡coches!!

−

- Esperemos que no se compliquen mucho la vida a la hora de diseñar los controles.
- A ver si la versión N64 supera en calidad a la de PC o PS-X que también diseñan.

MARAVILLOSO MUNDO DE GAME BOY COLOR





*En los próximos meses vamos a disfrutar de un buen aluvión de títulos para nuestra portátil de colores. Para empezar, la distribuidora **Proein** va a lanzar tres juegos de lo más interesante publicados por **Crave Entertainment.** Se trata de **«Men in Black»,** conversión de la divertida película de extraterrestres en formato **shooter 2D** desarrollada por **Tiertex; «Gex»,** otro arcade que también va de cine, aunque no en el mismo sentido, diseñado por IMS; y también de IMS nos llegará **«Pitfall»,** una de aventuras en la jungla que os deslumbrará con sus **56 colores. Nintendo,** por su parte, pondrá a la venta también en marzo dos clásicos de **Kemco: «Shadowgate»** y **«Bugs Bunny 3».** En **abril** llegará a la consola de color **«Pocket Tales Conker»,** de los chicos de Rare.*










CONCURSO
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
Te proponemos un concurso bestial.
Participa y llévate uno de los juegos más salvajes de la temporada.
Lee atentamente las bases del concurso que aparecen en esta página.
Regalamos 100 juegos de Turok 2!
Pega aquí la imagen del dinosaurio que aparece en el interior
Recorta esta imagen y pégala en el cartón de la portada.
Bases del concurso.
1. Para participar en el concurso debéis recortar la imagen de «TUROK 2» que aparece en estas páginas, pegarla en el cartón de la portada y enviarlo al apartado de correos que indicamos en el cartón.
2. Entre todos los cartones recibidos se seleccionarán CIEN, y sus remitentes seran premiados con un cartucho de «Turok 2» para Nintendo 64.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 15 de enero y 28 de febrero de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de marzo y a los ganadores se les notificará su premio por carta.
5. El hecho de participar en este concurso implica la aceptación total de sus bases.
6. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro.
El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciendolo saber a Acclaim por correo.
7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: ACCLAIM, NEW SOFTWARE CENTER Y HOBBY PRESS, S.A.



¡Regalamos 100 juegos de Turok 2!
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
Acclaim
NINTENDO 64
Nintendo
PAL VERSION
NINTENDO 64
Acclaim®
Turok 2: Seeds of Evil ©1998 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. TUROK © & ©, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct licenses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM® & © 1998 Acclaim Entertainment. Nintendo 64, Game Boy and the 3D «N» logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc

Una película dentro del juego *es lo que nos espera cada vez que comencemos una de las dieciséis fases. Gráficos de lujo, ambientación sonora con música "Made in Star Wars", y voces de pilotos, jefazos y enemigos durante el transcurso de la escena, nos amenizarán varios minutos. Luego, sin pausa alguna, comienza la acción.*

NINTENDO 64
LUCASARTS
SIMULADOR AÉREO
128 MEGAS
16 NIVELES
BATERÍA: SÍ



ROGUE SQUADRON

Destrozando el **Imperio**

En el **estreno de LucasArts en N64,** tuvimos la oportunidad de conocer a Dash Rendar y luchar contra las huestes imperiales en **«Shadows of the Empire».** El primer nivel de este cartucho era memorable: traía toda la acción de combate aéreo que esperábamos de una Guerra de las Galaxias. A los que pudimos disfrutar con intensidad de esa fase nos hacía falta más, mucho más de lo mismo. Y eso es justo lo que promete **«Rogue Squadron», donde la acción aérea domina todo el juego,** de manera que todas y cada una de las fases se presentan como un **reto a la habilidad en el manejo de diferentes naves** y aniquilación profesional de enemigos.

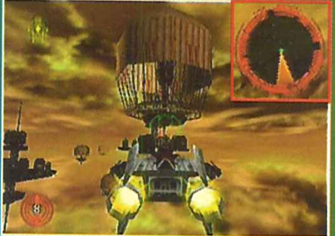
Una nave muy, muy rebelde

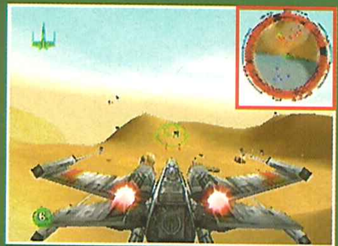
Esto hace que, para los que nunca hayan tenido el placer de jugar a «Lylat Wars», la cosa se presente complicadilla al principio, ya que el elevado número de controles y la desorientación inicial pueden hacer desistir al más interesado. **Pero el juego no es difícil, al menos en las primeras fases;** de hecho, resulta algo desconcertante que los enemigos del primer nivel limiten su acción a permanecer inertes sobre el pueblo que debemos defender.

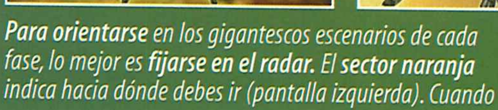
Esta fase de entrenamiento en el manejo de la nave nos permite ir con una autoestima ilimitada a las siguientes, donde podemos comprobar que los enemigos, cuando quieren, disparan sus lasers con más dedicación que el encargado de luces de una discoteca light. **Entonces comienza la diversión, porque nos toca afrontar misiones de cualquier índole (escoltar convoyes rebeldes, destruir bases imperiales...) en las que nuestros superiores van improvisando los objetivos.** Nos explicamos, puede ocurrir que estés destruyendo felizmente un depósito de combustible, y recibas un agonizante mensaje de uno de tus compañeros que te obligue a ir a apoyarle, para después machacar un AT-AT que viene a defender la base imperial.

Si a este dinamismo de la acción unimos la atracción que el universo "Star Wars" despierta entre los usuarios, **«Rogue Squadron» termina por ser un título de pura acción que disfruta de una calidad sobresaliente tanto a nivel técnico como jugable.**

¿Dónde están los malos?



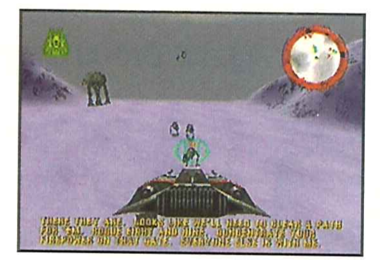


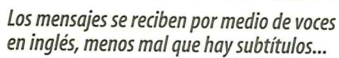


Para orientarse en los gigantescos escenarios de cada fase, lo mejor es **fijarse en el radar.** El **sector naranja** indica hacia dónde debes ir (pantalla izquierda). Cuando llegues, se empezará a disipar hasta desaparecer, momento en que comenzará la batalla. No te preocupes, **es imposible perderse con la ayuda del radar.**











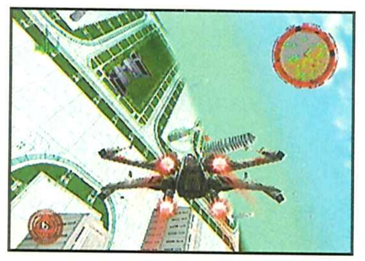
Por los escenarios aéreos desfilarán las naves más impresionantes del Imperio.

Los mensajes se reciben por medio de voces en inglés, menos mal que hay subtítulos...

También veremos cazas amigos persiguiendo alguna que otra nave imperial.

Imagina el primer nivel de «Shadows of Empire» multiplicado por dieciséis en tamaño y por mucho más en calidad gráfica.





El manejo del X-Wing es muy parecido al control de un avión de combate actual.

W,Y,A,V, X-Men



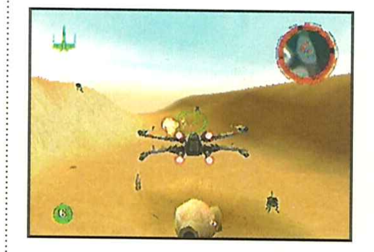


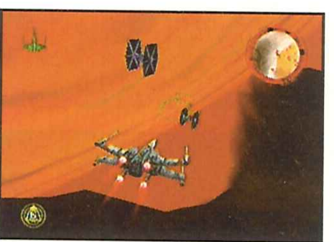






Pilotar una de las cinco naves del juego no es moco de pavo, y más teniendo en cuenta que requieren mucha práctica para conocer sus posibilidades. Vosotros (en el papel de Luke) y estos cinco tipos lo habéis conseguido. Sabéis pilotarlas todas, pero como **cada uno tiene un estilo de pilotaje**, en el combate se comportarán de diferentes maneras.







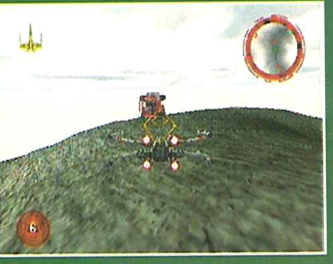


Las texturas de naves y escenarios son realmente impresionantes.
Jugando se pueden observar las nubes, las rocas o los edificios con sus luces con total detalle, e incluso si nos acercamos a una distancia peligrosa (más que nada porque te puedes estrellar por la tontería) vemos cómo mantienen toda su firmeza y solidez. Mención aparte merece la arena del desierto, que además de dar la sensación de eso, de arena, está rematada con un efecto de nube de polvo que podemos apreciar si pasamos con nuestra nave cerca del suelo.

*TODAS LAS PANTALLAS QUE APARECEN EN ESTE COMENTARIO HAN SIDO SACADAS CON LA TARJETA DE EXPANSIóN DE MEMORIA.

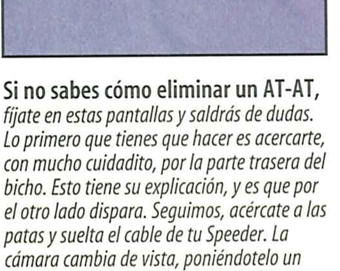
Y tú, nave ¿qué más sabes hacer?



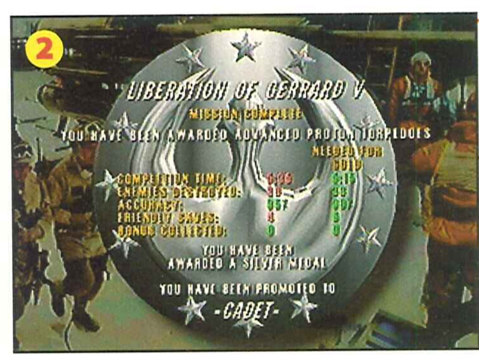

*Pues aparte de disparar lasers por un tubo, todas las naves tienen un arma secundaria: el **X-Wing, torpedos buscadores;** el **V-Wing, misiles de fragmentación;** el **Y-Wing, bombas avanzadas,** pero al estilo antiguo (de las que silban); el **Speeder, el cable** que permite tumbar los AT-AT; y el **A-Wing,** bonitos misiles buscadores*



Si no sabes cómo eliminar un AT-AT, *fíjate en estas pantallas y saldrás de dudas. Lo primero que tienes que hacer es acercarte, con mucho cuidadito, por la parte trasera del bicho. Esto tiene su explicación, y es que por el otro lado dispara. Seguimos, acércate a las patas y suelta el cable de tu Speeder. La cámara cambia de vista, poniéndotelo un poco más difícil, pero si consigues dar tres vueltas a su alrededor, conseguirás tumbarlo.*

Lucas Arts nos trae un juegazo lleno de acción al más puro estilo "Star Wars". En «Rogue Squadron» os sumergiréis de lleno en el universo de George Lucas, incluso más aún, porque podréis ver lugares que no aparecen en sus películas.

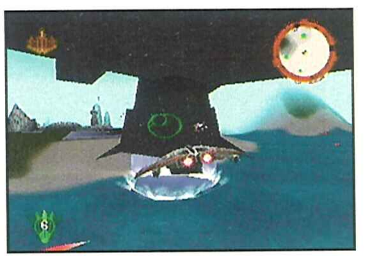



1. En alguna que otra ocasión, podemos recoger armamento secundario.

2. Al finalizar una misión, recibiremos una medalla de oro, plata o bronce, según nuestra actuación en la batalla.



El X-Wing es el único que puede girar. Aprovéchalo para despistar a los enemigos.



Algunas naves son tan enormes, que podremos meternos debajo para protegernos.



Las explosiones están tan conseguidas como el resto del apartado gráfico del cartucho.

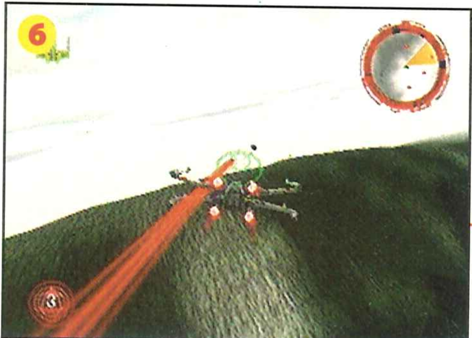




3. Con un truquito que pronto ofreceremos, podremos manejar ¡el Halcón Milenario!

4. La vista interior muestra todos los controles de cada nave.

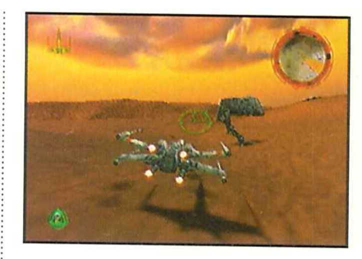




5. *En las incursiones en tierras ocupadas por el enemigo tenemos que destrozarlo todo.*

6. *Aquí puedes ver el arma secundaria del X-Wing en plena acción.*

La actividad en el hangar donde reposan las naves es incesante. A la hora de escoger vehículo, fíjate en los pilotos y personal del lugar yendo y viniendo. Eh! ¿No es ése R2-D2?





Luces, cámara, acción y... más luces. *En los escenarios oscuros es donde más alucina uno con los focos y las sombras, aunque no sólo aquí se pueden ver puntos de luz a tiempo real. Si bajáis lo suficiente a ras de suelo, veréis cómo la nave dibuja su silueta sombreada en el suelo, y si disparas, el misil o lo que sea irá iluminando el suelo en su desplazamiento.*

Todas las misiones (16)



FASE 1. *Entrenamiento puro en Mos Eisley. Destruye Tie-Bomber y protege la aldea con tu X-Wing.*



FASE 2. *Escolta el convoy rebelde con un A, V ó X-Wing. Destruye AT-ST y Tie-Bomber.*



FASE 3. *Encuentra la nave Nonnah antes que los AT-PT, AT-ST y Tie-Interceptor imperiales.*



FASE 4. *A bordo de tu Speeder, resiste el ataque a la reunión rebelde y tumba tu primer AT-AT.*



FASE 5. *Elige entre X ó V-Wing, y destroza todos los cañones terrestres y los de las azoteas.*



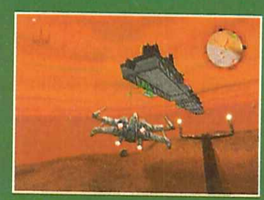
FASE 6. *Destruye todos los objetivos terrestres y desactiva el escudo de la central.*



FASE 7. *En la fábrica de AT-ST y AT-AT, debes arrasar con todo. Lo mejor, los vuelos rasantes.*



FASE 8. *Tú y tu Y-Wing debéis evitar la captura de la nave del General. A escoltar toca.*



FASE 9. *¡Lo han pillado y se lo llevan en un tren! Destroza el tren y rescata al pobre General.*



FASE 10. *Ahora vamos a la cárcel, a liberar a los demás rebeldes presos con un X-Wing.*



FASE 11. *En un escenario sin suelo, nos toca reventar unos pocos depósitos de combustible.*



FASE 12. *Es obvio que por aquí ha nevado, pero eso no impide que ataquemos a tres AT-AT.*



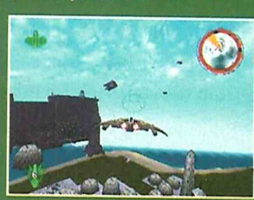
FASE 13. *Las fuerzas imperiales quieren destrozar Chandrila. Protege a sus ciudadanos.*



FASE 14. *Por listos, vamos a atacar la base enemiga de Sullust. ¡A bombazos con todo!*



FASE 15. *¡Nos han robado los medicamentos! Hay muchos civiles, cuidado con cargárselos.*



FASE 16. *Esto ya es mucho, los World Devastators se comen el mundo. ¡Alguien debe pararlos!*

El Análisis

GRÁFICOS


Con la memoria extra, la definición es maravillosa, aunque seguimos viendo niebla. La reproducción de cada nave es detalladísima.

MOVIMIENTOS


Los giros, picados y rasantes son bastante fiables, aunque hay que acostumbrarse a medir distancias. Cada uno de los pasitos que dan los pesados AT-AT son alucinantes.

SONIDO


Banda sonora de Star Wars, variaciones sobre estos mismos temas, y un montón de voces en inglés. Los efectos son de película, cómo no.

JUGABILIDAD

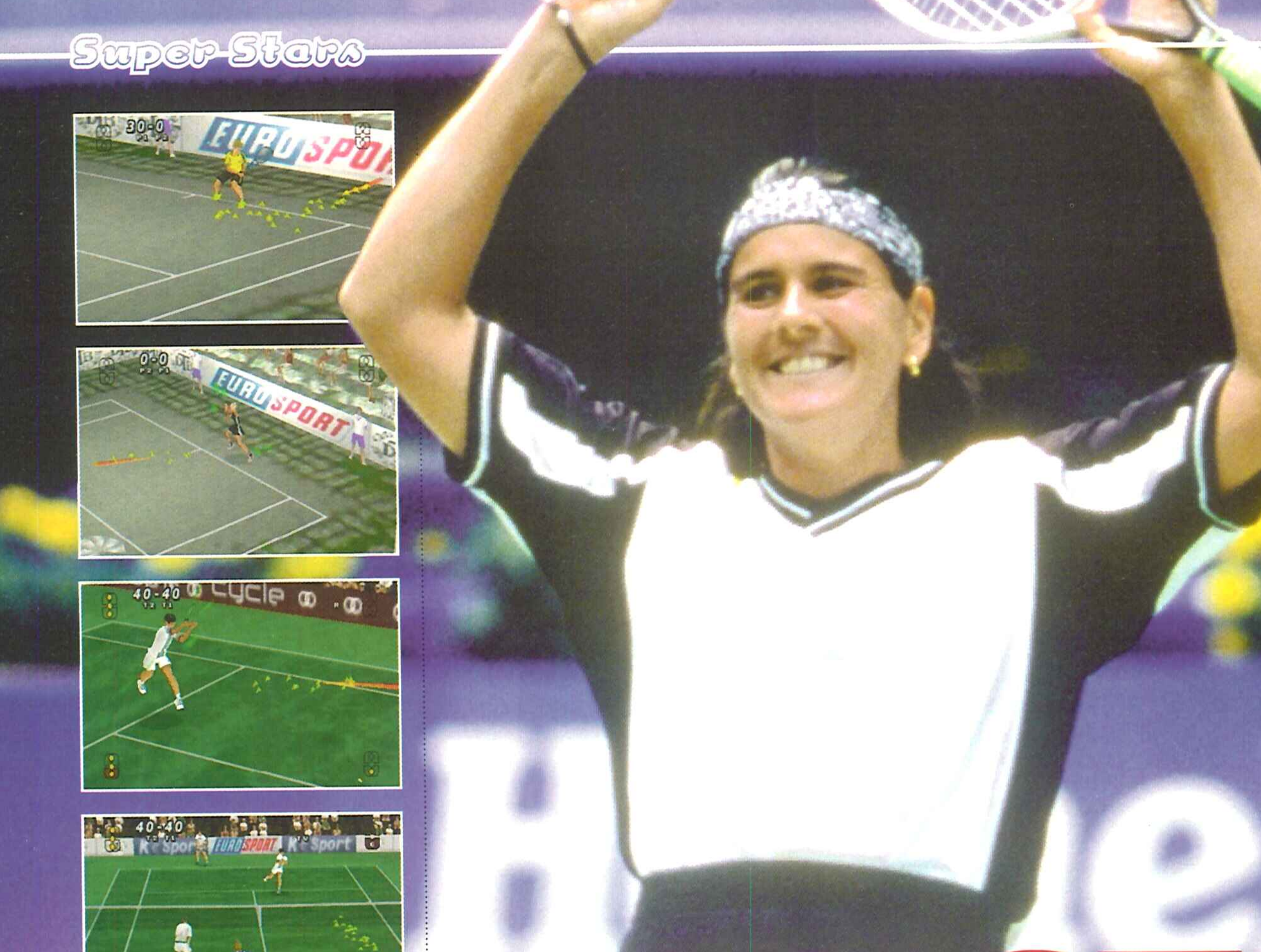

Cada nave define la acción de los botones, con lo que hay que practicar para sacarles todo el partido. Perfecta dificultad progresiva en las misiones.

ENTRETENIMIENTO


Dieciséis fases con diferentes objetivos, disparos de principio a fin y tres niveles de dificultad. Lo único criticable es la mecánica de juego, algo repetitiva. Aunque a nosotros nos ha gustado...

TOTAL 90

- **Todo es Star Wars.** *Tanto el apartado gráfico como el sonoro se ajustan perfectamente al universo creado por George Lucas.*
- **Las voces son casi continuas,** *y aunque están en inglés, hacen que te sumerjas en tu papel casi más que las propias situaciones.*
- *Sólo tiene* **dos cámaras para seguir la acción,** *lo que nos obliga a conformarnos con una vista exterior y otra desde dentro de la nave.*
- **¿Qué importa que podamos repetir las fases,** *si, a fin de cuentas, el desarrollo no varía en absoluto? Mmmm...*



Alucinad con los golpes especiales *que se han unido a la fiesta de AST 99. Cada tenista tiene tres, más uno personalizado. Antes, en las opciones, debéis activar el punto correspondiente. Y después basta con llenar la barra que veis en la esquina y emplearos a fondo pulsando teclas para lanzar este golpe diabólico.*

ALL STAR TENNIS 99

Juega con las mejores raquetas

NINTENDO 64
UBI-SMART DOG
DEPORTIVO (TENIS)
96 MEGAS
3 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA



El tenis más profesional aterriza en N64 de la mano de Ubi. Este «AST 99» ha citado a **12 tenistas al torneo,** ocho de los cuales son reales y tienen nombres tan populares como **Michael Chang o Conchita Martínez.** El resto son inventados, pero igualmente se nota el fenomenal esfuerzo para que sus movimientos, golpes y comportamientos sean tan reales como los más reales.

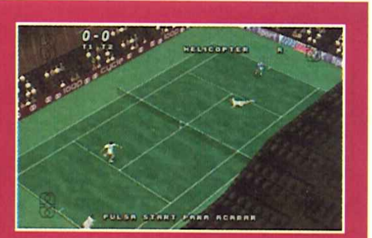
La primera impresión de este juego de tenis es precisamente ésa: **es un tenis de verdad.** Los jugadores aparecen perfectamente modelados, equipados con trajes diferentes y muy bien plantados. Claro que es a la hora de moverse cuando muestran sus verdaderas habilidades. **La técnica de captura de movimientos consigue efectos sorprendentes.** Cada raquetazo, volea, globo, paso adelante, lateral o lanzamiento en plancha que realiza nuestro tenista simula perfectamente lo que ocurre sobre una pista en un torneo tan real como digamos el de Wimbledon. **Las acciones suceden antes nuestros ojos con una suavidad casi perfecta,** que por aquello de tirarnos de la nube exige una **forma de control acorde con el nivel de simulación. Bueno, en realidad se puede jugar con dos botones,** es más bien el momento de pulsarlos, la reacción del tenista cuando lo hacemos, y el control sobre el golpe lo que nos preocupa. **El juego exige anticipación y algunas horas de práctica.**

Demasiado corto a nuestro gusto

Pero no es el control lo que estropea el juego, aunque le baje algunos puntos en jugabilidad. **Lo que pierde a «AST 99» es su duración.** A pesar de sus tres modos de juego (**Arcade, Smash y Bomb Tennis**), en realidad sólo nos plantea partidos individuales o dobles de más o menos intensidad, un torneo escuálido de ocho participantes y un **extraño tenis-bombazo** en el que hay que concentrarse por partida doble: en dar la bola y huir de la explosión. El caso es que **la diversión acaba pronto,** y ni la incipiente tecnología ni el espectáculo visual consiguen poner remedio.

No discutas más, y repite la jugada





En el menú de **opciones puedes activar/desactivar la repetición instantánea** para que salte o no tras las bolas dudosas o los golpes más espectaculares. En cualquier momento, ya en juego, puedes también **repetir la última jugada desde cinco cámaras diferentes,** incluyendo una vista alucinante tomada desde un helicóptero.

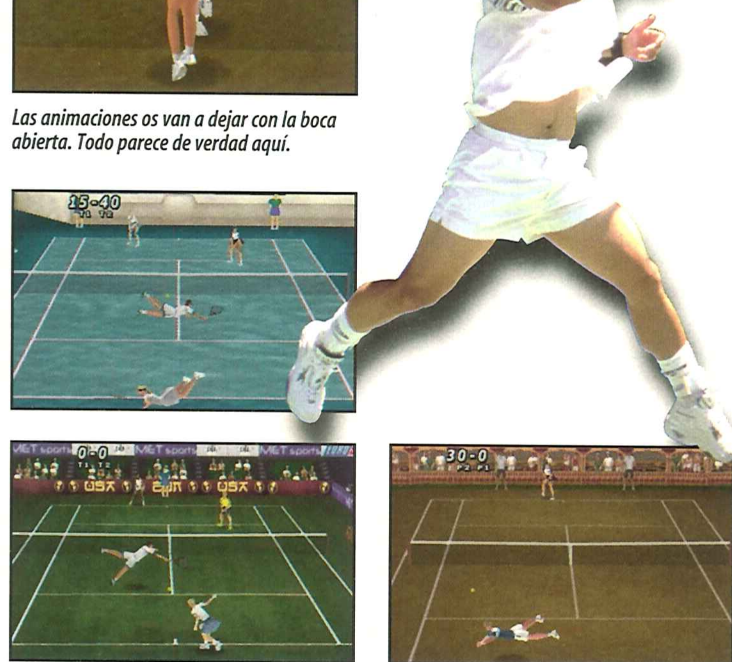


Este partido transcurre en Grecia, una de las ocho superficies disponibles en el juego.



Las animaciones os van a dejar con la boca abierta. Todo parece de verdad aquí.

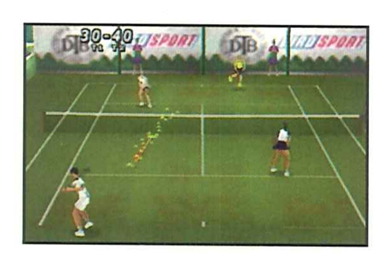




Lo más asombroso de «AST» es el realismo con que se ha diseñado. No sólo porque participen tenistas reales, sino porque se mueven así.

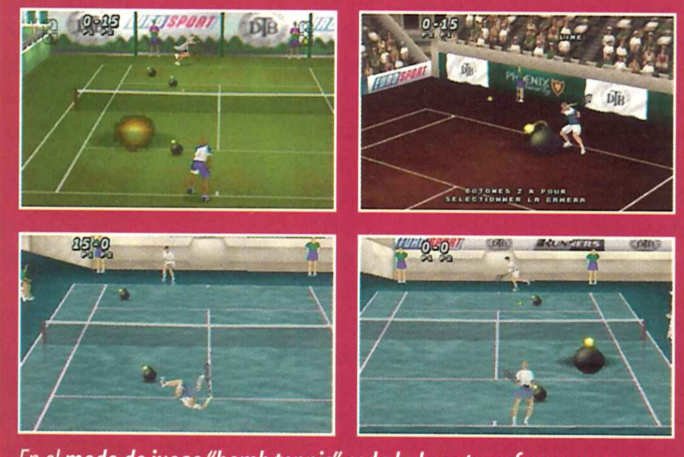


Se ha planteado un sólo torneo, aunque pueden participar hasta ocho jugadores.



Cuando dominéis más el juego, podréis hacer saques tan rápidos como el de la imagen.

Este tenis es la bomba



En el **modo de juego "bomb tennis", cada bola se transforma en una bomba al botar en el campo contrario.** Si os explota en la cara, habéis perdido un punto. Por suerte tarda un pelín en arder, de ahí que la táctica adecuada sea golpear la bola hacia donde acabáis de soltar la bomba.





Uno de los grandes ganchos de AST 99 son sus ocho tenistas reales. *Tres son féminas: Amanda Coetzer, Jana Novotna, Conchita Martínez, y cinco son muchachotes, Michael Chang, Gustavo Kuerten, Jonas Björkman, Mark Philippoussis y Richard Krajicek. Su look y golpes están perfectamente reflejados en el juego.*

El Análisis

GRÁFICOS 92

La calidad gráfica y el nivel de detalle de los tenistas son sobresalientes. Todo aparece muy nítido y la sensación es de cuidado y esfuerzo.

MOVIMIENTOS 93

Ha funcionado, y muy bien, la captura digital de movimientos. Después las animaciones han salido fluidas, suaves, muy reales, y no hay transiciones bruscas entre cuadro y cuadro.

SONIDO 90

Acompaña el buen nivel técnico. Se oyen las voces de los jueces, algún teléfono móvil, risas...

JUGABILIDAD 89



El control desborda posibilidades. Parece tan fácil como pulsar un botón, pero luego se combina con el stick y los L y R para conseguir efectos. Lo malo es que sólo hay un momento exacto para golpear, y si te pasas, adiós.

ENTRETENIMIENTO 82



El juego se queda claramente corto. Es muy divertido, y cuando dominéis el control os lo pasaréis genial, pero ni el "bomb tennis" es convincente, ni se puede hacer un juego de tenis con un único torneo. Eso es imperdonable.

TOTAL 88

- *La* **técnica es sobresaliente.** *Movimientos ultrarrealistas, gran calidad gráfica, nitidez, detalles exquisitos...*
- *Las* **posibilidades de movimiento son asombrosas.** *Cuando descubráis lo que podéis hacer, los puntos se harán disputadísimos.*
- *La parte arcade y divertida la ponen los* **golpes especiales** *y el modo bomb tennis. Hombre, sorprenden y dan vidilla al juego.*
- *Resulta* **imperdonable que sólo se haya planteado un torneo,** *el mismo para uno o varios jugadores. Buscad aquí la razón final para esta nota.*

TOP GEAR OVERDRIVE

Ha nacido un **arcade**

La vista más jugable de «TGO» sitúa la cámara en el exterior, justo detrás de vuestro vehículo. *También podéis elegir otras dos, pero esta vez interiores. Una de ellas presenta la pantalla "limpia", mientras que en la otra aparece el espejo retrovisor para que podáis ver los coches que vienen detrás.*

NINTENDO 64
KEMCO-SNOWBLIND STUDIOS
CARRERAS
96 MEGAS
5 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



De todos los juegos de coches que han hecho rugir sus motores hasta ahora en la Nintendo 64, «Top Gear Rally» fue uno de los que mejor sabor de boca nos dejó. Ahora Kemco se atreve con la segunda parte, y en vez de salir del paso con ligeros retoques, se ha embarcado en una reforma a fondo que merece la pena que os contemos.

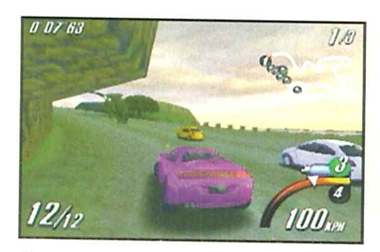
El cambio más evidente es que ahora «Top Gear Overdrive» presenta unas **características que le acercan más al arcade que a la simulación** de la primera entrega. **La forma de conducir sigue siendo muy técnica,** con volantazos constantes para evitar que el coche "culee" en las curvas, pero se han añadido elementos que le dan a las carreras un toque más espectacular. Se pueden **utilizar varios turbos, los altibajos de la carretera os hacen dar saltos al más puro estilo «San Francisco Rush»,** y si no andáis finos en el aterrizaje vuestro vehículo puede acabar reducido a cenizas.

Los **cinco circuitos se van abriendo conforme ganáis campeonatos,** como ocurría en «TGR», aunque para alargar la duración del juego han incluido las correspondientes versiones "mirror" cuando ya están todos disponibles. Conocer los atajos sigue siendo fundamental para ganar las carreras (tenéis que entrar entre los cuatro primeros si queréis seguir adelante), y **otra de las novedades es que ahora recibís dinero** que podéis invertir en **mejorar las prestaciones de vuestro coche,** o bien ahorrar para compraros uno nuevo (¡y sin necesidad de pedir crédito al banco!).

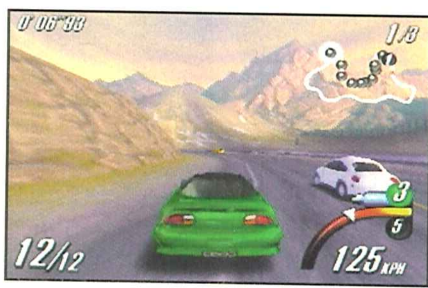
Escenarios en alta resolución

Uno de los aspectos en los que «TGR» flojeaba era en los escenarios, que parecían demasiado vacíos. No es que ahora los circuitos rezumen objetos, pero al menos se ven más llenos. Además, cuentan con la ventaja de que **el juego admite la tarjeta de expansión de memoria, y eso suaviza mucho los perfiles y les da un aspecto muy limpio.**

La sensación de velocidad es sobresaliente, sin parpadeos de los fondos, y se nota sobre todo conduciendo los coches más potentes. La **inclusión de un modo para cuatro jugadores es el último cambio** que presenta «Top Gear Overdrive», un punto añadido que nos sirve para **considerarlo completamente distinto a su antecesor.**



El potente motor del juego permite que aparezcan varios coches a la vez en pantalla.



CIRCUITO FRIGID PEAKS *Es el **primero del juego,** y transcurre por una **carretera montañosa** que se hace especialmente peligrosa cuando os la encontráis nevada.*



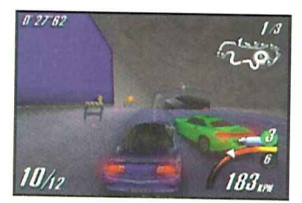




Duelo de pesos pesados en el túnel. Vuestro rival ha usado un turbo para adelantaros.

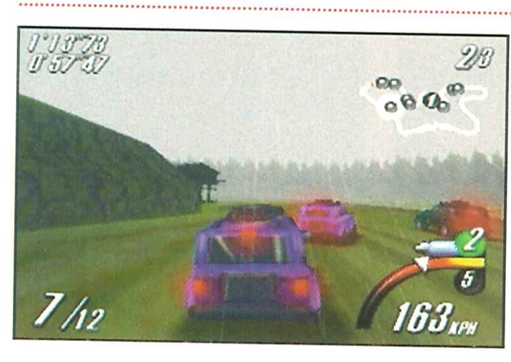
Kemco ha cambiado por completo el carácter del juego, que ahora entra de lleno en la línea arcade.

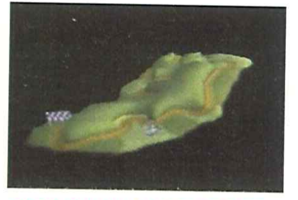






CIRCUITO FERTILE CANYON El recorrido de este circuito está marcado por **algunas curvas bastante cerradas** y por los atajos que os hacen atravesar **larguísimos túneles.**







CIRCUITO SWAMPY DEPOT **Terreno pantanoso** *y carreteras sin asfaltar son los puntos claves de este trazado, así que conviene que* **participéis con un vehículo todoterreno** *que os ayude a trazar las curvas sin peligro de acabar metidos en el fango.*

Velocidad con otros alicientes



OBSTÁCULOS *Están en medio de la carretera, y os obligan a frenar.*



SALTOS *Los desniveles del terreno os hacen volar por los aires.*



EXPLOSIONES *Ocurren cuando aterrizáis mal o chocáis contra algo.*



PREMIOS *Son turbos o dinero, y los conseguís al pasar bajo estas señales.*



TURBO *Comenzáis cada carrera con tres, aunque podéis obtener más.*

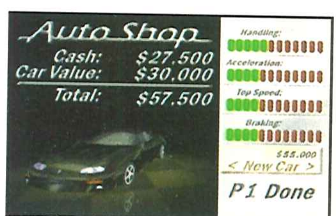


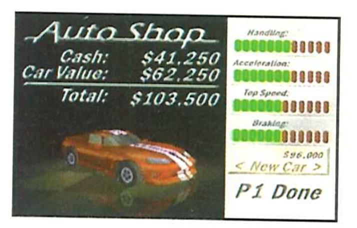
DINERO *Para conseguirlo, hay que acabar entre los cuatro primeros.*



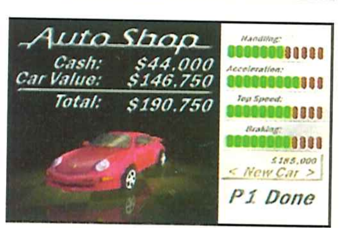








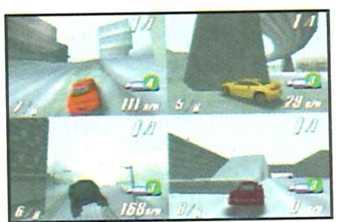




A la hora de elegir coche en «TGO» os encontráis con un auténtico mercado de compraventa. *Comenzáis el juego con dos modelos bastante modestitos, pero podéis comprar otros mejores si reunís el dinero que os dan a medida que avanzáis en el campeonato. La otra opción que tenéis es mejorar aspectos como el manejo, la aceleración, la velocidad punta o el frenado, pero también soltando dinerito. Al final podéis reunir un garaje con diez coches de todo tipo, desde deportivos hasta todoterreno.*

*TODAS LAS PANTALLAS QUE APARECEN EN ESTE COMENTARIO HAN SIDO SACADAS CON LA TARJETA DE EXPANSIóN DE MEMORIA.





Las carreras a dos ya estaban en el primer «Top Gear», *pero esta nueva entrega incorpora un modo para cuatro jugadores simultáneos que se echaba de menos antes. Los circuitos son los mismos, pero el jugador que elija el mejor coche lleva todas las de ganar.*

El Análisis

GRÁFICOS



Los coches están bien diseñados, y no hay problema en que aparezcan varios a la vez en pantalla. Los circuitos manejan los fondos con soltura, y se benefician de la tarjeta de expansión.

MOVIMIENTOS



Llega a ser rapidísimo, demasiado quizá. El agarre y la suavidad en los giros depende del coche que uséis y de cómo lo hayáis preparado.

SONIDO



Podéis jugar con una potente canción "heavy" de fondo u optar por dejar los efectos, que suenan un poco "enlatados".

JUGABILIDAD



Al ser mucho más arcade no es tan realista. Los giros exigen contravolante constante, pero si pisáis a fondo acabáis descontrolados.

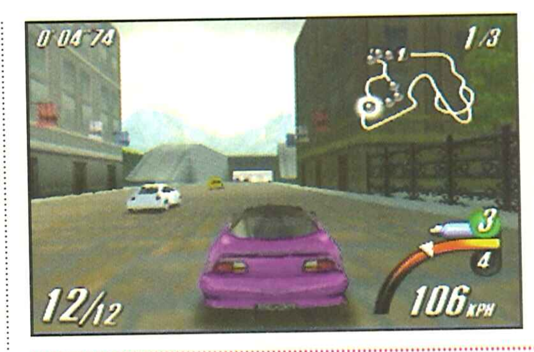
ENTRETENIMIENTO

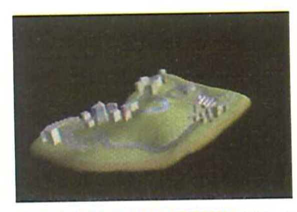


Abrir circuitos y conseguir nuevos coches es un reto interesante, aunque demasiado corto, que se ve compensado por el nuevo modo multijugador.

TOTAL 86

- *La apuesta por el* **espectáculo arcade** *en «TGO» puede que agrade a muchos, pero también dejará insatisfechos a otros que preferían el pilotaje realista de la primera parte.*
- *La velocidad tiene un fuerte apoyo en el* **rápido paso de los fondos, y también en su solidez.** *Los gráficos en alta resolución se ven muy claros, con un suavísimo redondeo de los contornos.*
- *Pese a que luego se abren las versiones "mirror",* **cinco es un número demasiado reducido de circuitos,** *sobre todo comparándolos, por ejemplo, con los diecisiete de «F-1 World Grand Prix».*
- *«Top Gear Overdrive» incluye un* **modo para cuatro jugadores** *que no tenía su antecesor. Esta incorporación se cuenta entre las novedades positivas del juego.*







CIRCUITO DOWNTOWN *El indispensable* **circuito urbano** *que todo juego de carreras debe tener es, en este caso,* **el más rápido** *de todos. Un* **buen coche deportivo** *os ayudará a volar sobre la carretera en busca del primer puesto.*

Aunque los gráficos son muy sólidos, la expansión de memoria hace que todo parezca más suave.



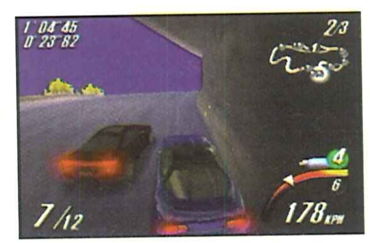


CIRCUITO SANDY BEACHES *Es el trazado más corto de todos, pero también* **el más técnico.** *Sus* **constantes curvas, y algunos atajos** *bastante intrincados, os ponen las cosas difíciles.*















Cuando una señal está en rojo significa que no podéis conseguir ningún premio en ella.



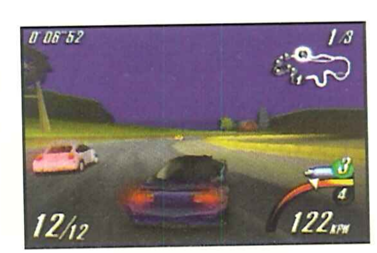
El juego tiene una sensación de velocidad muy alta, lo que no impide que los fondos no se muevan ni un pelo. La expansión de memoria suaviza los contornos de escenarios y coches.



El clima cambia en cada campeonato. Lo mismo corréis con sol que sobre la nieve.



En las curvas tenéis que hacer contravolante casi siempre para no iros a la cuneta.



Cuando corréis de noche, los faros de vuestro vehículo iluminan la carretera.



Monaco GP Racing
Simulation 2
BiC
GROUP


THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™

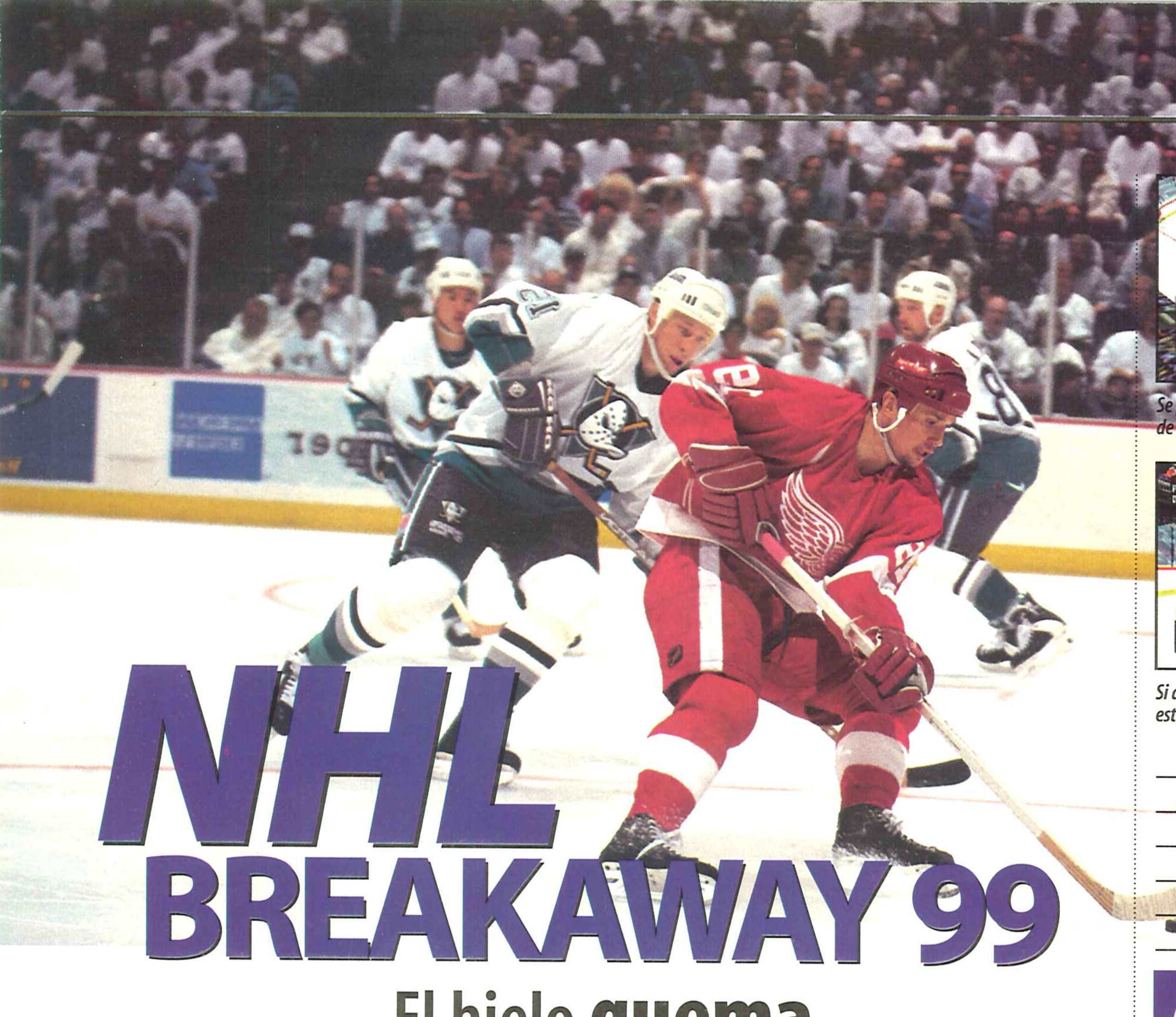


NINTENDO 64
Nintendo
www.nintendo.es



Nintendo
Acción

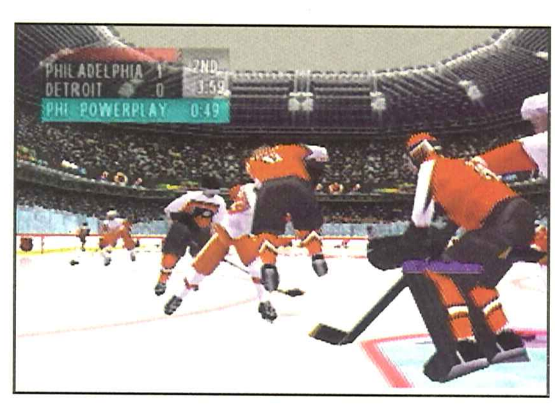

IZUMI
Firenze
JED RACING
BRIDGESTONE
NINTENDO64
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Nintendo Acción



NHL BREAKAWAY 99

El hielo **quema**

Lo **mejor** de la nueva entrega de este Breakaway es el **esfuerzo que ha hecho Iguana por incluir todos los detalles que rodean a un partido de la NHL.** Los equipos (27 más los combinados All Star y 8 selecciones internacionales) simulan el estilo de las escuadras reales. Incluso la estatura y el peso de los jugadores se corresponde con los de verdad, y hasta los movimientos se han copiado con inusitada fidelidad. Lo mismo para la estadística y los datos que se manejan en el juego, cosa que después se refleja en el comportamiento, fuerza y habilidad del personal.

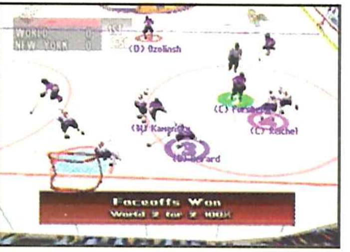


Pero todo tiene su punto malo

Y lo **peor del Breakaway 99**, bueno, son varias cosas. La primera, que **a la hora de jugar priman el caos y la confusión sobre la pista de hielo.** La rapidez con que se desarrolla la acción pone cuesta arriba participar en el juego, y para colmo hay ciertas cámaras que despistan por completo, aunque hay que reconocer que todas son de lo más espectacular. Por otro lado **la inteligencia artificial de los jugadores tampoco está poco compensada**, por lo que hay momentos del partido en que te encontrarás luchando contra el equipo rival y el tuyo propio. El apartado de las cosas negativas se cierra aludiendo al **excesivo parecido entre la versión del 98, la anterior, y ésta.** En casi un año de tiempo no se ha evolucionado aparentemente nada. **La imagen gráfica es idéntica en ambos juegos**, el sistema de pase con el botón Z también se utiliza en esta edición, las animaciones parecen las mismas... en fin, la eterna cuestión: porque a lo mejor no tienes la versión 98...

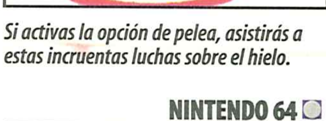


La forma de pase con el botón Z sigue presente, como en la versión 98. Pulsándolo, a cada jugador se le asignará uno de los botones amarillos.



La estadística está puesta al día. Aparecen los nombres de los jugadores reales, y en general todo guarda gran parecido con lo que ocurre en un partido de la NHL.

Se puede pasar de las normas arcade a las de simulación con solo pulsar un botón.



Si activas la opción de pelea, asistirás a estas incruentas luchas sobre el hielo.

NINTENDO 64
ACCLAIM-IGUANA
DEPORTIVO
96 MEGAS
6 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 83
En general los jugadores muestran una buena definición, sobre todo con las cámaras cercanas.



MOVIMIENTOS 85
Los movimientos son rápidos y vivaces, aunque las animaciones parecen algo bruscas.



SONIDO 75
Suena el órgano, como en todos los partidos de la NHL, y hay comentarista yanqui, algo apagado.

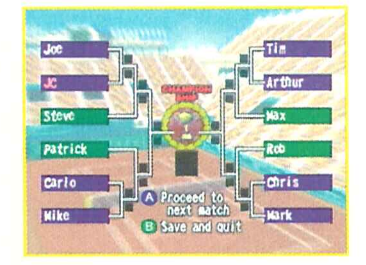


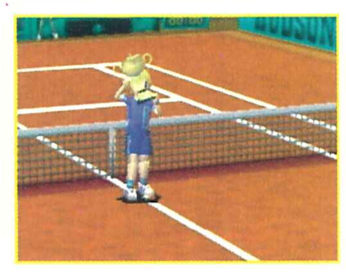
JUGABILIDAD 83
La diversión es el objetivo. Pero a ritmo rápido se hace cuesta arriba controlar el juego.



ENTRETENIMIENTO 82
Si te dejas llevar, te atrapará sin remisión. Ahora si quieres control total, ejem, no sueñes...

TOTAL 79







El juego incluye cuatro torneos *que podéis elegir desde la opción "normal mode". Están representadas las cuatro "reinas" de la competición, aunque no con el nombre real (el de Oceanía es el Open de Australia, y así). El sistema de competición no es largo, y además permite salvar. Claro que para ganarlo todo, tendréis que jugar mucho.*

CENTRE COURT TENNIS

El mejor tenis viene desde **Japón**



NINTENDO 64
HUDSON
TENIS
96 MEGAS
6 SUPERFICIES
BATERÍA: NO



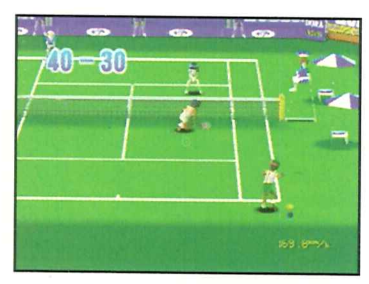
Fans del tenis, estáis de enhorabuena. Por fin se dejan caer los primeros cartuchos con raqueta incluida por la pista de Nintendo, y se empieza con muy buen pie, convenciendo al personal. Este cartucho de Hudson es puro tenis "hecho en Japón", o sea, con **chavalines en plan estrellas de la ATP, entre minijuegos desenfadados y con opciones mil para cambiar de vestuario** o crear tu propio tenista. La imagen puede parecer infantil, pero la mecánica (muy de «**Match Point**» o «**Smash Tennis**») se lleva de calle a todos los públicos, y como el juego es lo que cuenta...

Jugable y divertido, pero algo impreciso

«Centre Court» está bien ajustado de opciones y no plantea problemas de duración. Tiene un **modo "normal", donde jugar exhibiciones o disputar torneos**, en partidos individuales o dobles. Y un **modo challenge** que nos reta a competir en pistas inverosímiles donde cualquier cosa puede suceder: hay pingüinos o escorpiones danzando por la pista, y puede que ejecutando un "globo" provoquemos una erupción en el suelo volcánico... En este apartado también hay espacio para **minijuegos que nos ayudan a mejorar nuestros golpes con retos de lo más divertido.** Son algo así como un entrenamiento, pero con premio.

La jugabilidad es uno de los puntos fuertes. Con sólo **dos botones y el apoyo del stick** se pueden realizar jugadas de "Masters". Siempre se tiene la sensación de que **somos nosotros los que dirigimos el golpe y controlamos la fuerza.** El único defectillo es que cuesta golpear la bola; mejor dicho, es **difícil golpearla en el momento justo** sobre todo en algunas superficies.

La perspectiva de juego es irreprochable, y destaca la ventaja de **poder elegir el lado de la pista desde el que jugar: muy bueno para la gente que no se acostumbra a pelotear desde arriba.** Las **animaciones rayan también a un gran nivel,** y ofrecen movimientos variados y bien hechos. Lástima que cuando se lancen a por la bola a veces parezca que nuestros tenistas patinan más que correr. Bueno, un puntito picante para un tenis muy japonés cuyo estilo siempre ha tenido muchos adeptos por estas tierras. Desde luego éste no os va a defraudar.


En los dobles, el tenis es más rápido y exige precisión y agilidad en los golpes.



Antes de lanzarnos a la pista, podemos entrenar el servicio, la volea, el smash...

No os dejéis llevar por la imagen algo infantil del juego. «Centre Court» es un fenomenal programa de tenis, completo, jugable y muy divertido.

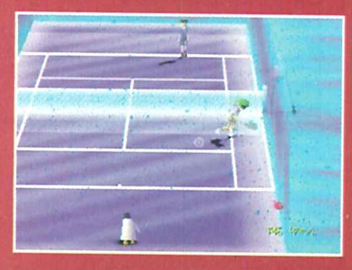
Minijuegos incluidos


1) Tennis Court Bingo: hay que levantar las baldosas de la pista a base de "globos". 2) Burning Bullets: Se trata de tirar los barriles con medidas voleas. 3) Run & Gun: Va de devolver las bolas que salen de los cañones, y dejar que exploten las bombas. 4) Knockem Down: ajustad vuestro saque para derribar la muñeca del fondo.



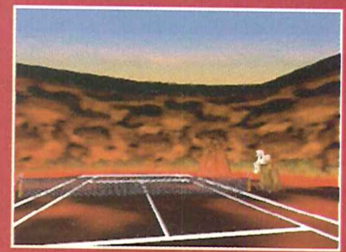


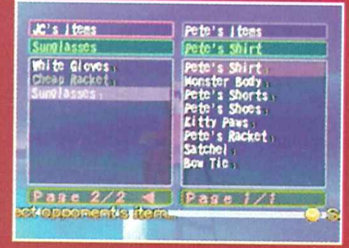
Desafíos para gente divertida

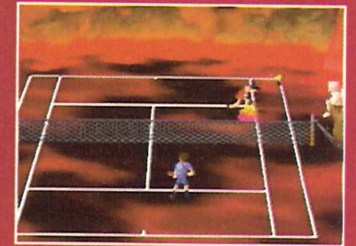




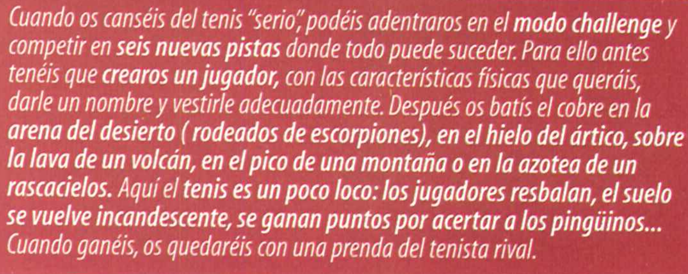












Cuando os canséis del tenis "serio", podéis adentraros en el **modo challenge** y competir en **seis nuevas pistas** donde todo puede suceder. Para ello antes tenéis que **crearos un jugador,** con las características físicas que queráis, darle un nombre y vestirle adecuadamente. Después os batís el cobre en la **arena del desierto (rodeados de escorpiones), en el hielo del ártico, sobre la lava de un volcán, en el pico de una montaña o en la azotea de un rascacielos.** Aquí el **tenis es un poco loco: los jugadores resbalan, el suelo se vuelve incandescente, se ganan puntos por acertar a los pingüinos...** Cuando ganéis, os quedaréis con una prenda del tenista rival.











Para participar en el modo challenge antes tenéis que crearos un jugador. *En el menú "create character" podéis elegir el sexo de vuestro tenista, la forma de colocar la raqueta en las manos, el aspecto físico e incluso el vestuario al completo. El juego da opción a grabar hasta cuatro tenistas diferentes en el controller pak, y participar con ellos tanto en el tenis "normal", o sea torneos y exhibiciones, como en minijuegos y desafíos. Dicho sea de paso hay dieciséis tenistas con los que podéis jugar, entre chicos y chicas, cada uno con sus características y habilidades particulares. Si conseguimos ganar algún torneo, el abanico de posibilidades se abre con ocho jugadores extra, de un nivel superior al resto. Así que ya sabéis, premio para los más luchadores.*





Las repeticiones *son espectaculares. Ocurren después de los mejores golpes, o de bolas dudosas, y nos muestran la acción desde diferentes puntos de vista.*

El Análisis

GRÁFICOS 85

Muy simpáticos. Algo escuálidos los tenistas, y con carita de japonés, pero bien plantados. En general el juego es muy colorista y presenta detalles originales.

MOVIMIENTOS  89

Animaciones suaves, fluidas, y de lo más gracioso, aunque algo resbaladizas. Las acciones son rápidas y ágiles (aunque en alguna carrera parezca que el mando pesa lo suyo).

SONIDO 83

Muy normalito. Efectos suficientes y melodías pegadizas, de ésas de Top nipón.

JUGABILIDAD  92

La mecánica es simple y atractiva, el control no ofrece complicaciones, la dificultad de los rivales es progresiva, y todo son posibilidades en este juego. Muy bien por este lado.

ENTRETENIMIENTO  93

Si te enloquece el tenis, éste será uno de tus juegos favoritos. Porque divierte a la primera, porque es realmente fácil de controlar, porque garantiza duración...

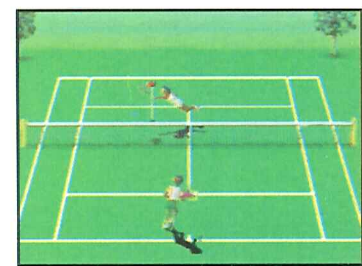

TOTAL 90

- **Jugabilidad y diversión** *son las claves de este tenis. Resulta fácil hacerse con los controles, pero los puntos se juegan hasta la última bola.*
- *Habrá a quien le sobren los* **minijuegos y desafíos,** *y habrá a quien le encanten. A los primeros, no olvidéis que el resto del juego es muy profesional. Y a los segundos, pues enhorabuena.*
- *¿No hay nada negativo? Bueno, los gráficos no son muy allá y en cuanto a los movimientos, esa* **sensación de "suelo resbaladizo"** *no nos ha gustado.*
- *Seguro que había espacio suficiente en el juego para más torneos. No, nos conformamos con cuatro,* **queremos el circuito completo de la ATP.**

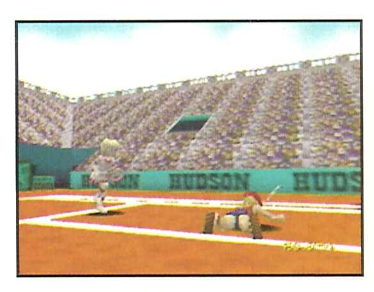
Un tenis de dos caras: una seria, para puristas, y otra más arcade, para echarse unas risas. En ambos casos las acciones son muy reales.



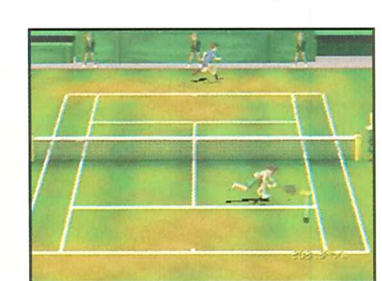
Si no andáis con cuidado, la bola os puede golpear en la cabeza y... se acabó el punto.



Las animaciones están muy cuidadas. Fijaos cómo se lanza nuestra tenista a por la bola.







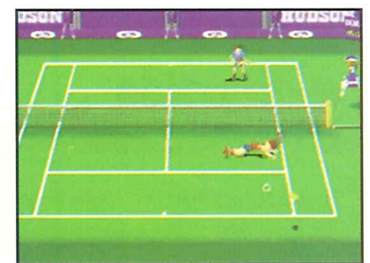


Para ponéroslo más fácil, es posible activar una opción para señalar la elevación de la bola y el lugar del campo donde va a botar. Muy útil.



La potencia de los golpes depende la capacidad de cada tenista. Unos tienen una volea matadora, y otros ejecutan "smash" como el de la imagen.





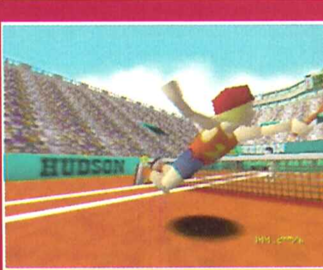


Tú arriba y yo arriba también











Pulsando cualquier **botón C,** aparece un menú de vistas, donde podemos **elegir la perspectiva de juego y la colocación de nuestro tenista en el campo.** Hay una **vista que sigue la bola, otra que se centra en el jugador,** y una última en plan zoom, que sólo es accesible cuando no participamos en el partido.

TETRIS DX

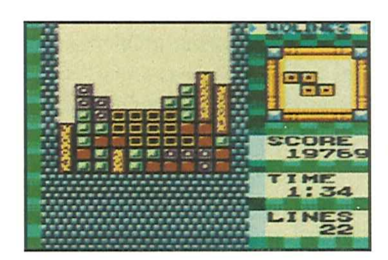
Primer lujo para **Game Boy Color**

La nueva GB Color recibe la más avanzada entrega de Tetris, y esta vez "de luxe". El primer "luxe" es, por supuesto, **el color que inunda la pantalla desde la primera partida,** ya que cada ficha tiene una tonalidad diferente. Además, las opciones de juego se han visto aumentadas a **cuatro modos: "Marathon"**, que consiste en hacer líneas hasta que el cuerpo aguante; **"Ultra"**, donde debes conseguir un máximo de puntos en tres minutos; **"40 lines"**, que cronometra el tiempo que tardas en hacer 40 líneas; y **"Vs. Com"**, donde el reto es hacer líneas hasta llenar la barra vertical de la parte izquierda de la pantalla, con el aliciente de que se van añadiendo líneas incompletas por la parte inferior cada cierto tiempo.

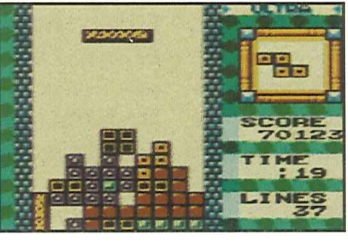
Seguimos teniendo la opción de **elegir nivel de dificultad entre diez posibles,** y cinco alturas en los modos que lo permiten, con lo que se ajusta a todo tipo de inteligencia (incluso a la nuestra, que no está muy allá). Y para que quede constancia, el cartucho viene de serie con pila para grabar las mejores puntuaciones.

El mejor, pero no inmejorable

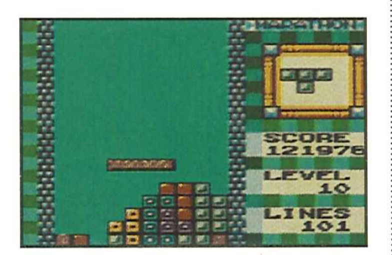
En resumen, «Tetris DX» es el mejor Tetris publicado hasta ahora para GB, pero lo hubiéramos catalogado de obra maestra **si hubiera recogido los modos de juego que nos hicieron vibrar en anteriores entregas de Tetris,** como los puzzles de «Tetris Plus».



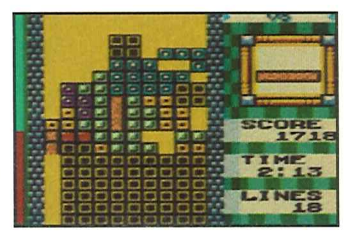
La altura también se puede elegir entre los menús que preceden al juego. Póntelo difícil.



En el modo ultra tendremos un límite de tiempo para conseguir un máximo de puntos.



Cada ficha se distingue de las demás en forma y color. ¡Al fin puedo jugar sin gafas!



El modo más divertido de «Tetris DX» *es el enfrentamiento contra la máquina, el modo versus. Desde el comienzo de la partida hasta que ganemos (o perdamos), estaremos recibiendo líneas incompletas por la parte inferior de la pantalla, y sin saber cuántas ni cuándo. La verdad es que nos ha desquiciado.*

GAME BOY COLOR
NINTENDO
PUZZLE
8 MEGAS
4 MODOS
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS --
Estoooo... los de todo Tetris, pero ¡¡en color!!

MOVIMIENTOS --
¡Hombre!, movimiento, lo que es movimiento, sólo lo verás en las escenas animadas de congratulación si consigues un récord.

SONIDO



Además de los típicos sonidillos de girar y encajar fichas, las músicas acompañan haciendo gala de una gran sobriedad (lo que quiere decir que no molestan).

JUGABILIDAD



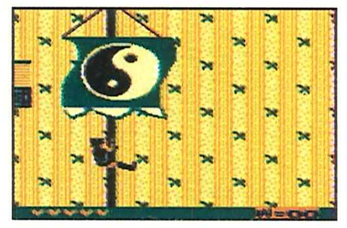
Las piezas giran tan rápido como tu dedo aprieta el botón, y además tienes diez niveles de dificultad para no frustrarte a la primera partida.

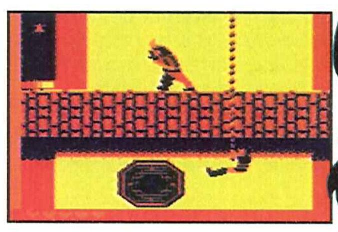
ENTRETENIMIENTO



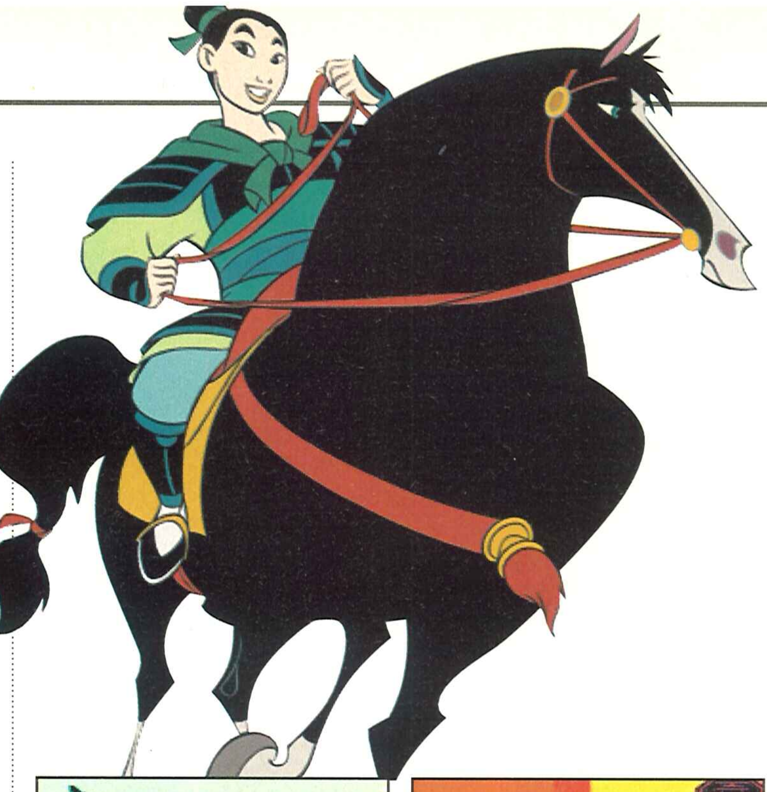
¿Quién no ha jugado al Tetris en las máquinas arcade? Pues aquí tienes el clásico, mas otros tres modos de juego que son aún más divertidos que el original. Un cartucho para toda la vida.

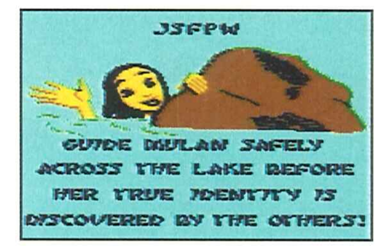
TOTAL 92



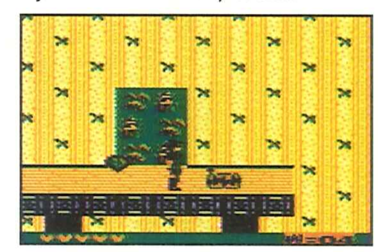


Mulan trepa por cualquier sitio, *lo que le da la oportunidad de recorrer las fases por diferentes caminos, más o menos fáciles, que al final desembocan en el mismo lugar.*



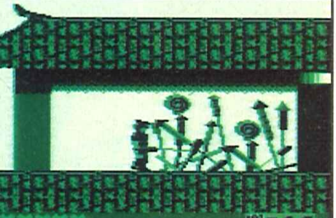


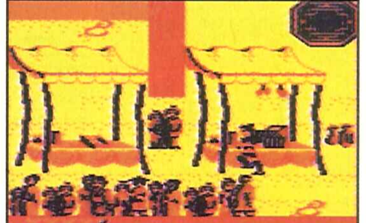
Aunque el juego no está traducido, los objetivos se entienden sin problema.

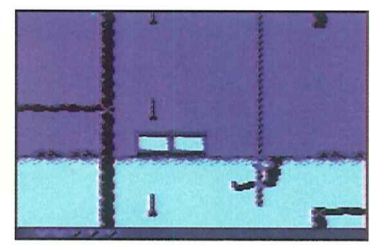


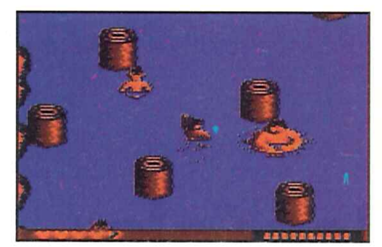
Además de enfrentarnos a los malos, también encontramos items, como disparos explosivos.

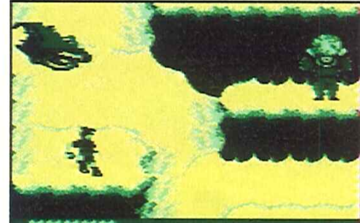
GAME BOY
DISNEY-THQ
PLATAFORMAS
4 MEGAS
6 NIVELES
PASSWORDS

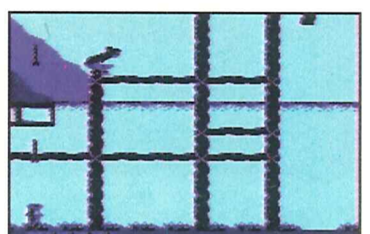














El Análisis

GRÁFICOS 81
Preparados especialmente para Super Game Boy, no consiguen un ambiente muy Disney, aunque la cosa va mejorando a cada fase.

MOVIMIENTOS  77
La chica tiene muchos movimientos, como trepar, correr o nadar, pero la suavidad de las animaciones deja bastante que desear.

SONIDO  88
Las trabajadas melodías, de corte oriental, son lo mejor del juego. Los efectos son bastante reales.

JUGABILIDAD  74
Nunca estarás seguro de en qué momento pulsar el botón de salto. Por lo demás, es bastante fácil.

ENTRETENIMIENTO  70
Su variedad de fases y sus dos niveles de dificultad no suplen el poco interés que despierta.

TOTAL 75

MULAN

Una **chinita** con muchos hunos

Disney vuelve a la carga con un título de plataformas con items de por medio y la **suficiente acción como para entretener al chavalín (de menos de doce años)** más fogoso. Al igual que ocurría en uno de sus "clásicos", «Hércules», en «Mulan» **tomaremos el control de un protagonista de cine, y guerrera de armas tomar,** al que ayudaremos a superar sencillas fases de diferentes mecánicas.

Lo primero es practicar un poquito en el "campo de entrenamiento para guerreros machotes", cosa que Fa Mulan superará con creces gracias a unos cuantos **saltos, carreras y pedradas.** Después llegan dos fases de peligroso scroll, una sumergidos en el río, y otra deslizándonos por la montaña nevada mientras huimos de un alud. El resto, hasta los seis niveles en total, vuelve al "plataformeum tremens" de la primera fase, para terminar de reproducir el argumento de la película. En todas ellas tenemos que **atontar, que no matar, a los discípulos de Atila, hunos muy malos.**

Para los chavalines de la casa

Gráficos bastante atractivos y música que ambienta que da gusto, son las virtudes de Mulan, pero hasta aquí llega la cosa. Y es que **desde el principio se observan fallos en la jugabilidad y en el movimiento de la heroína: se nota cierta** brusquedad y retraso en el control de las simples animaciones. Aparte, queremos tener en cuenta que **es un cartucho infantil, ya que la duración es bastante corta,** y la dificultad, ínfima. Así pues, sólo podemos decir: Disneymaníacos y niños en general, Mulan está esperándoos.















Crea luchadores a tu gusto *con el completo editor de «GASP!!». Puedes elegir entre decenas de cuerpos, caras, atuendos y colorines. ¡Dale, mozuela!*

NINTENDO 64

KONAMI

LUCHA

96 MEGAS

8 LUCHADORES

BATERÍA: NO

GASP!!

Golpea Antes Si Puedes

Nueve de cada diez lectores entrevistados aseguran que para pegarse a gusto con Nintendo 64, lo mejor es jugar a «Mortal Kombat 4». El disidente opina que nada como liarse a mamporros con la fuente de alimentación para descargar adrenalina (suponemos que en protesta por la poca cantidad de arcades de lucha que hemos visto últimamente). Pero bueno, el caso es que Konami quiere haceros cambiar de opinión, y por eso ha sacado a la venta un cartucho con **ocho personajes para que se peguen en nueve escenarios de buen acabado,** caracterizados por la abundancia de objetos "rompibles".

De excursión por el mando

Pero una vez comenzamos a jugar, nos damos cuenta de que todos estos señores no tienen más que **puño, patada y bloqueo como acciones primarias,** lo que insta a rebuscar combinaciones de botones con la cruceta de control. ¡Ah!, pues tiene bastantes golpes, sí. Ahora que sabemos unos pocos, vamos a pegar a alguien en serio. Elegimos nuestro luchador, uno de los **cuatro modos para un jugador,** uno de los seis niveles de dificultad, y ya estamos en el ring, ya comienza el asalto, y ya hemos recibido por todos lados. ¿Cómo es posible, con lo bestias que somos? Pues porque se **llega tarde, porque es de reacciones lentas.** A ver, entre que piensas por dónde atacar, cómo se hace el golpe que quieres (**existen decenas, muy simples pero poco intuitivos**), vuelves a coger la cruceta (¡¡no hay joystick!!), y, por fin, el movimiento comienza a realizarse, pueden pasar tres segundos (dos y medio con práctica). Una verdadera pena, porque gráficamente nos había llamado la atención, por **sus luchadores y amplios escenarios,** y además incluye un **original modo de creación de personajes** con el que hemos disfrutado una barbaridad, pero... de momento, no es competencia para el "kombate mortal".

Entre los seis modos de juego destacan los combates por equipos de tres luchadores. En ellos podemos cambiar en plena batalla al personaje con el que estamos peleando por otro de los que hayamos elegido. Es uno de sus pocos puntos fuertes.







El Análisis

GRÁFICOS — 85
Notable para la definición y diseño de luchadores. En cuanto a escenarios, aunque no son feos, lo mejor es que se pueden romper.



MOVIMIENTOS — 72
La respuesta al mando es increíblemente lenta. Las animaciones están bastante cuidadas.

SONIDO — 75
Destaca algún fondo musical. Las voces y los pobres efectos de los golpes no crean un ambiente de lucha.



JUGABILIDAD — 76
La lentitud que lo rodea todo hace que cualquiera pueda jugar, pero no ganar.



ENTRETENIMIENTO — 80
Aunque podamos crear nuestro propio luchador, no nos ha divertido como un buen juego de lucha.

TOTAL 77



Para los inconformistas, aquí está la opción de crear un equipo personalizado, *y no sólo elegiréis nombre y atuendo, sino que tenéis acceso al estadio, el logo, las estrategias a seguir (podéis copiar el libro de estrategias de un equipo real), e incluso a crear jugadores para completar vuestro número 1.*

NINTENDO 64
ACCLAIM-IGUANA
DEPORTIVO-FÚTBOL AMERICANO
128 MEGAS
31 EQUIPOS
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 93
Aunque de cerca se notan los polígonos, es realista hasta la médula en efectos de luz y sombras. Viene de serie con modo alta resolución.

MOVIMIENTOS 91
Admirables los placajes, los regates, y el bote del balón. Sólo se nota algo de brusquedad en los cambios de dirección de los jugadores.



SONIDO 86
En cuanto a efectos y voces, da la talla, pero la ambientación musical de los menús es malilla y el comentarista, como siempre, "speaks english".



JUGABILIDAD 87
Aunque aprender todos los controles y combinaciones lleva algo de tiempo, el resultado final es inmejorable. Pero, hay que conocer las reglas.



ENTRETENIMIENTO 90
Tiene los 31 equipos de la NFL, más los equipos que queráis crear, para disputar temporadas, torneos y 31 desafíos históricos. Y encima pueden jugar cuatro a la vez. Larga vida a «NFL QBC 99».



TOTAL 90









Desde el comienzo del partido, se dan todas las facilidades para un fácil manejo de nuestro equipo. Además, los gráficos dan gran credibilidad a la acción.

NFL QUARTERBACK CLUB 99

Es hora de vibrar con la NFL

Durante mucho tiempo, los juegos de fútbol americano han sido rechazados por una simple razón: no conocíamos las reglas básicas de este deporte. En Nintendo Acción creemos que ya va siendo hora de afrontarlos, y más si el cartucho en cuestión es una maravilla, como es el caso.

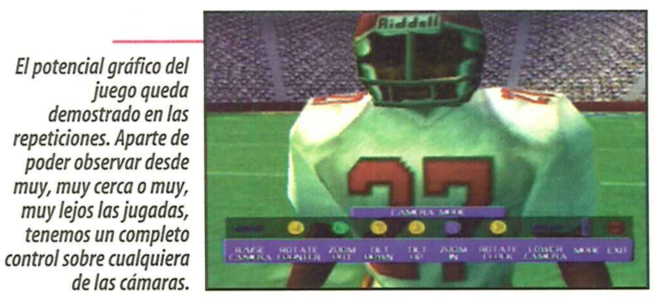
De primeras, nos hemos quedado **alucinados con los gráficos en alta resolución de «NFL 99»**. No es que puedas contar las pestañas de cada jugador, pero **impresiona ver un movimiento tan rápido y con tanta definición**. Pero, en las instrucciones pone que soporta la expansión de memoria. Probemos... ¡Oh! Movimientos más fluidos, mayor velocidad, más detalles... ¡vaya, si parecía inmejorable!

Jugando con un melón

Pero vayamos al juego, aunque antes supongamos que has visionado infinitas veces la última Superbowl en la ESPN, por aquello de que las reglas os resulten más familiares. Comenzamos con los variados modos de juego, que incluyen desde una **liga completa** (con todos los equipos y jugadores reales) hasta unas pachangas amistosas, pasando por **playoffs, torneos y el modo historia,** que te introduce en situaciones límite de anteriores temporadas de la NFL.

Ya en el partido, nuestras jugadas son defendidas por la consola con la inteligencia esperada: **no será nada fácil introducirse entre la primera línea del equipo contrario,** ni dar un pase de cuarenta yardas, en cualquiera de los tres niveles de dificultad. Todas las opciones de jugadas en espejo, *fakes* y especiales son muy completas, aunque es algo difícil escoger la estrategia debido a unos menús algo liantes. Pero es el único inconveniente que hemos encontrado, ya que la suavidad de los movimientos, definición gráfica, y todos sus apartados en general, son de lo mejor del género.

El potencial gráfico del juego queda demostrado en las repeticiones. Aparte de poder observar desde muy, muy cerca o muy, muy lejos las jugadas, tenemos un completo control sobre cualquiera de las cámaras.







PEQUEÑOS GUERREROS

Minigrescas **plastificadas**

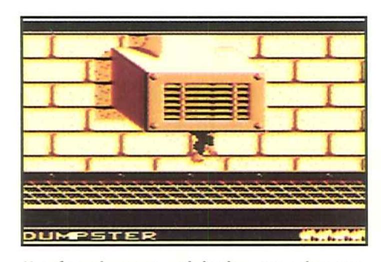
En este cartucho van a **enfrentarse, al igual que en la película de Dreamworks, dos grupos de pequeños muñecos de plástico** que han cobrado inteligencia por error. Este desliz provoca que los **varoniles soldados del Commando Elite quieran cargarse por todos los medios a los Gorgonites,** unas criaturas de lo más bondadoso.

A correr, a correr y saltar

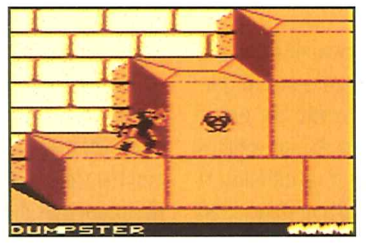
Tomando el **control del líder de los Gorgonites, Archer,** nos enfrentamos a **once fases de marcado carácter plataformero, bastante jugables,** en las que prima la búsqueda de objetos clave para pasar a la siguiente misión.

Como nuestro personaje sólo sabe hacer tres cosas: caminar, correr y saltar, **las carreras y brincos son la base del juego,** aunque también es verdad que en una de las fases podemos disparar unas flechas que, no se sabe porqué, transportamos a la "chepa" durante toda la aventura.

En cuanto a la calidad del juego, deducimos que al usuario se le supone poca edad, porque de primeras la **duración es bastante escueta,** a pesar de que un guión tan movido como el de la película podría dar mucho más de sí. Esperemos que, de todas maneras, los chavalines no noten mucho los **corrientuchos gráficos, la irritante musiquilla** y el monótono comienzo del juego.



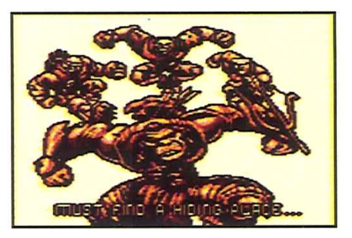
Hay fases bastante originales, como ésta con conductos de ventilación como transporte.



Rescata a los compañeros que están en las cajas, antes de que lleguen los basureros.



Los saltos son la tónica del juego. Para llegar a lugares más altos, hay que subirse en todo.



Nuestros guerreros son pacíficos. *Lo único que hace nuestro protagonista durante la mayoría del juego es huir a toda pastilla de los "Commando Elite", soldados que a la menor oportunidad disparan contra nosotros. Ya en la primera pantalla hay que buscarse un buen escondite.*

GAME BOY
THQ
PLATAFORMAS
4 MEGAS
11 NIVELES
PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS



Escenarios grandes, pero con un diseño demasiado estándar como para conseguir dar personalidad al juego. Personajes confusos.

MOVIMIENTOS



El protagonista se mueve bastante bien, pero poco más veréis moverse por ahí.

SONIDO



Si la música no fuera tan pesadita, la puntuación sería más alta, ya que los efectos de sonido brillan por su ausencia

JUGABILIDAD



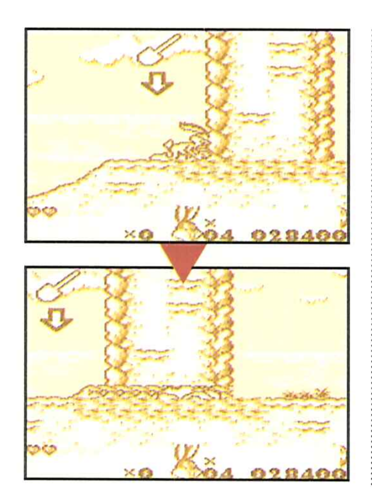
Para conseguir agarrarse a algunas plataformas hay que estudiar parábolas. Por lo demás, ningún problema, excepto que los textos están en inglés, y a veces no se entiende nada.

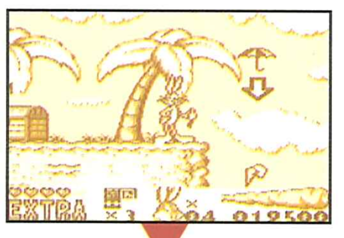
ENTRETENIMIENTO

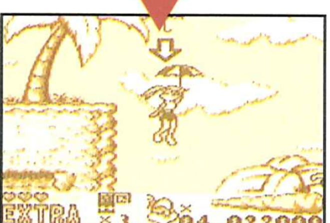


A pesar de ser bastante variado en las misiones, tener que estar siempre de un lado para otro no llena del todo. ¿Por qué llevamos flechas, si no podemos eliminar a ningún enemigo?

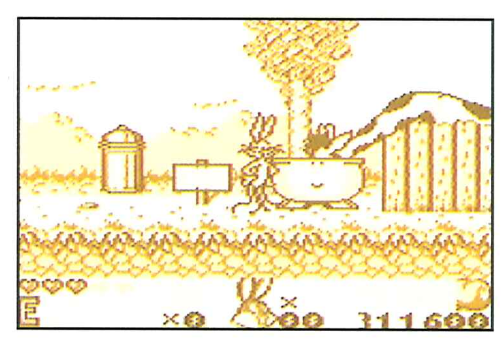
TOTAL 77

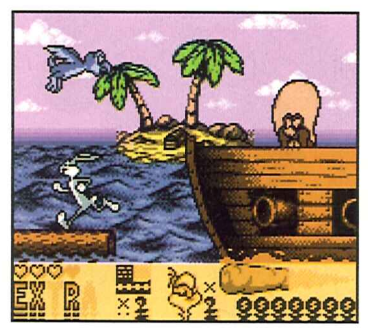






Tanto monta, monta tanto... *Bugs como Lola. Cada uno tiene unas habilidades especiales. Cuando estéis bloqueados por algún obstáculo, probad a tomar el control de Bugs y pulsad hacia abajo: veréis cómo excava un túnel para seguir adelante. Y si encontráis un precipicio, tomad el control de Lola, y suavizaréis la caída con su sombrilla.*





Esta pantallita en color nos sirve para que admiréis el rendimiento que saca este juego de la nueva Game Boy. ¡¡56 colores para alucinar!!

GAME BOY
INFOGRAMES
PLATAFORMAS
8 MEGAS
5 FASES
PASSWORDS

información del **juego**

COLOR | GB COMPATIBLE

Precio **5.490** PTA



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

La pareja de la **suerte**

Desde que las compañías de videojuegos han tomado a personajes de Warner Bros. como musas, hemos visto al Demonio de Tazmania, a Silvestre y Piolín, al Pato Lucas, y a toda la panda de Tiny Toons, haciendo de las suyas por los circuitos portátiles con mayor o menor éxito. **Bugs Bunny,** uno de los personajes más famosos de la casa, y gran veterano tras sus dos apariciones anteriores en Game Boy, **ha fichado por Infogrames** para realizar, junto con su Lola, **un cartucho de verdadero lujo para Game Boy Color.**

¡"Balla" gazapo!

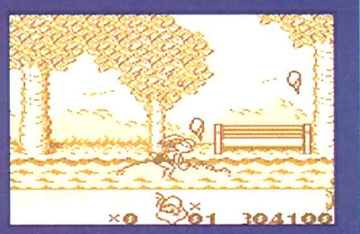
Como el único motivo por el que Bugs Bunny suele pasar a la acción es la **ingesta de zanahorias,** los señores de infogrames, cual experto agricultor, han **sembrado de estos tubérculos todos los escenarios del juego.** Así, los conejos de la suerte (no olvidemos a Lola) deben ir recogiendo la máxima cantidad posible de ellos, al tiempo que solucionan los problemas de grabación de los estudios de la Warner (se han perdido las claquetas y alguien tiene que encontrarlas), mediante contundentes golpes y gráciles saltos con una excelente animación.

Paseamos por diferentes escenarios, con enemigos no muy inteligentes pero sí molestos, en los que **tenemos que aprovechar las habilidades específicas de cada uno de los protagonistas (que por cierto son intercambiables en cualquier momento del juego)** para avanzar hasta **encontrar las cuatro partes de claqueta.** Entonces pasamos al **enfrentamiento con el jefe final, algo más movidito** por que nos desafía con un scroll continuo. Aquí debemos resistir el envite hasta poder atizarle unos cuantos porrazos y pasar a la siguiente fase.

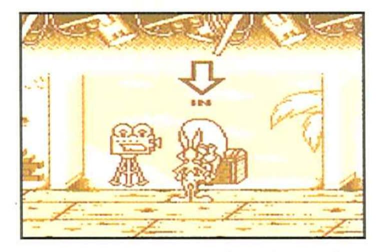
Desde el protagonista hasta los escenarios, **la sensación de estar metido en un "cartoon" es total,** ya que, además del excelente apartado técnico, el sonido, con melodías y efectos típicos, también apoya lo suyo. En resumen, este título, además de ser **un muy buen plataformas de Game Boy, muestra lo que Game Boy Color es capaz de manejar, y el resultado es todo un éxito.**

Abono para conejos

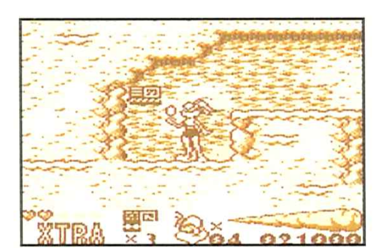




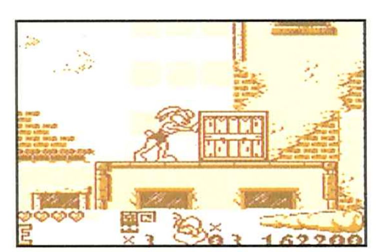
En todos los escenarios encontramos ***ciertos lugares que, al pisarlos, nos quitan parte de la barra de energía.*** *Por eso es mejor hacer uso de las facilidades que nos ofrece el propio juego para superarlos:* ***Para el mar, un barril*** *y un remo; para el* ***alquitrán caliente, un monopatín*** *y una pata; y para las* ***charcas,un caimán (?).***



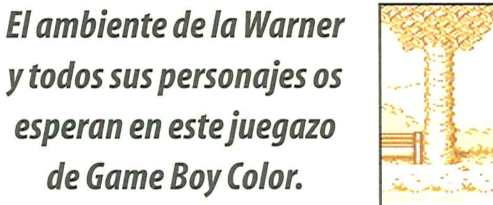
El estudio de Warner Bros. hace de entrada a las cinco fases principales del juego.



Aquí está una de los trozos de claqueta que tenemos que encontrar para salir del nivel.



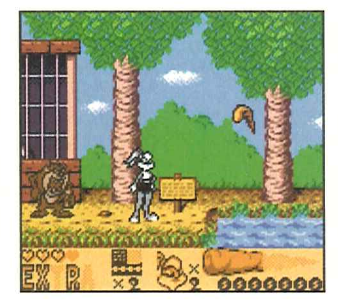
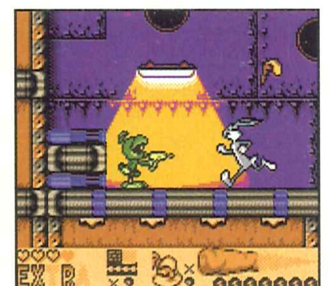
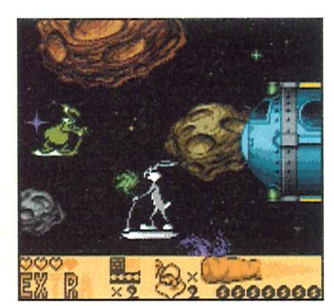
Empujar objetos es tarea de Bugs, pues Lola, aunque lo intenta, no puede mover nada.

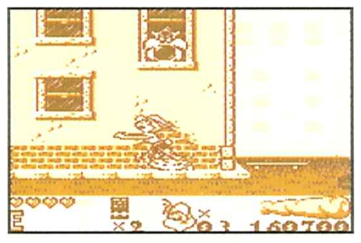


El ambiente de la Warner y todos sus personajes os esperan en este juegazo de Game Boy Color.



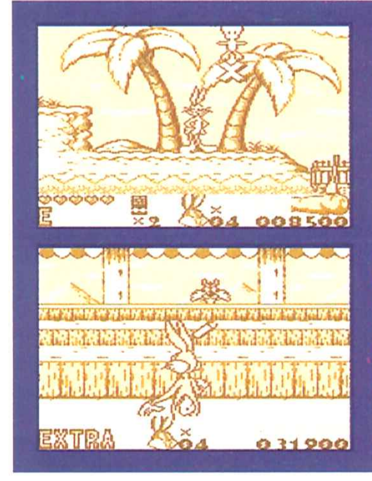

Como veis, este juego podría pasar por un cartucho de 16 bits. Pero no, son pantallas de Game Boy Color.

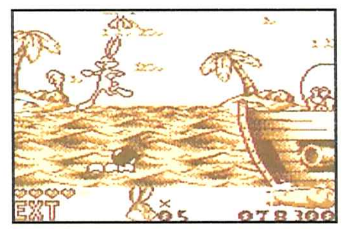
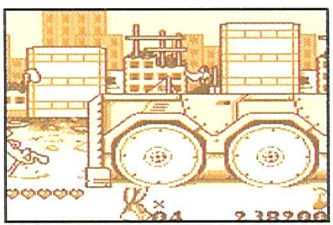


Al coger ciertos items, la pareja podrá correr a toda pastilla, e incluso volar con las orejas.

A por el Extra




Lo primero es estar "al loro" del ***canario Piolín****, que aparece de vez en cuando con una* ***letrita de la palabra "EXTRA"*** *entre sus ociosas patas. En cuanto aparece en pantalla, comienza a ascender para no volver, así que* ***dadle caza cuanto antes.*** *Si conseguís todas, pasaréis a un nivel de* ***"tiro al rostro"*** *en el que podréis haceros con una merecida vida extra.*

Persecuciones de locos, *de extrema dificultad, os esperan en el tercer nivel de cada fase. Los jefes finales van montados en aparatos que destruyen todo lo que encuentran a su paso, por lo que hay que correr hacia delante sin parar. Pillad zanahorias, eliminad al jefe y adiós a la fase.*

El Análisis

GRÁFICOS  91

La ambientación es perfecta, gracias a la aparición de personajes de la Warner por todos lados, y también a los muchos y buenos escenarios.

MOVIMIENTOS  92

Los protagonistas saltan, pegan, corren (y vuelan) con una soltura inusual en Game Boy. Enemigos algo menos ágiles pero bien animados. Para apuntillar, los scrolles son perfectos

SONIDO  92

Melodías de la Warner para los menús, y, para cada fase, jugosas adaptaciones de las orquestaciones de los dibujos. Los efectos son algo menos espectaculares, pero están casi al mismo nivel.

JUGABILIDAD  88

Aunque hay montones de movimientos, se realizan sin ninguna dificultad. Cada fase lo va poniendo un poquito más difícil.

ENTRETENIMIENTO  92

La variedad de acciones que podemos hacer es enorme para tratarse de un plataformas. Engancha y entretiene a cualquier tipo de jugador. Además, tiene una duración considerable.

***TOTAL* 91**

- **Todo es Warner.** *Bugs, Lola, Yosemite Sam, Piolín, Lucas, e incluso los estudios de Warner Bros. mantienen su carácter y su color, lo que podéis ver en algunas de las pantallas que ofrecemos.*
- *La* **utilización alterna de los personajes** *permite al jugador escoger la manera de resolver los problemillas: con las excavaciones de Bugs, o el grácil descenso de Lola.*
- **Podría haberse aprovechado algo más el color** *en algunos escenarios, que quizá aparece algo sosetes.*
- **La dificultad es algo exagerada en los jefes finales** *en comparación con los niveles de plataformas. Un poco descompensado por ahí.*

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, SA, Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. O puedes escribir a la dirección de e-mail: **nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es.** No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS !

VENTAS

Vendo *Lylat Wars* por 5.000 Pta sin Rumble, *Duke Nukem 64* por 5.500 Pta y *Turok 64* por 5.000 Pta Preguntar por José Luis. Tel. 944 47 03 08.

Vendo *Killer Instinct Gold* y *Snowboard Kids* por 5.000 Pta cada uno. Interesados llamar al Tel. 985 61 11 96. Sólo por las tardes. Preguntar por Montse. Sólo Asturias.

Vendo *Aerogauge* por 6.000 Pta, *Fighters Destiny* por 6.500 Pta, o los dos por 10.000 Pta También vendo *Banjo-Kazooie* con varias guías por 7.500 Pta Sólo Madrid. Iván. Tel. 915 19 02 38.

Vendo por 5.000 Pta cada uno: *Iggy's Reckin Balls, Top Gear Rally, Mischief Makers, Wave Race 64, Wetrix, FIFA 64, Bomberman 64, Chameleon Twist, Lylat Wars* y *Killer Instinct Gold*. Preguntar por Gustavo. Tel. 947 29 31 92.

¡Atención! vendo NES con dos mandos, 2 joysticks y 10 juegos por 12.000 Pta Negociables. También vendo juegos de SNES, Game Boy y N64 a muy buen precio. También vendo *Rumble Pak*. Preguntar por Jaume (hijo). Sólo Barcelona. Tel. 932 80 64 85.

Vendo juegos de N64: *San Francisco Rush y ISS 64*, nuevos con caja y manual. Precio a convenir. Tel. 916 33 30 81. Preguntar por Santi.

INTERCAMBIOS

Cambio *Wave Race 64 por Shadows of the Empire, o Turok, o Banjo-Kazooie, o MKM*. Llamar al Tel. 985 69 89 67. Preguntar por Iván. URGENTE.

Cambio *Wave Race 64 por Diddy Kong Racing, Fighters Destiny, GoldenEye, Forsaken, F-1 Pole Position o GT 64*. Sólo Barcelona. Preguntar por Sergio. Tel. 934 48 44 47.

Cambio *FIFA'98 por Duke Nukem 64* en perfecto estado. Interesados llamar al Tel. 917 38 14 65. Preguntar por José María.

Atención cambio *Golden Eye por Banjo-Kazooie, ISS 64 o FIFA RM'98*. También cambio *Turok o Blast Corps por Wave Race 64*. Preguntar por Salva. Tel. 963 82 52 08. Llamar por las tarde a partir de las 20.30 horas.

Cambio *Diddy Kong Racing por Mario Kart 64*. Preguntar por Montse. Sólo Asturias. Llamar por las tardes. Tel. 985 61 11 96.

Cambio *Doom 64* con caja e instrucciones por *Mario 64 o por NBA Courtside*. También acepto *F-Zero X y Turok 2* con instrucciones. Llamar de 15 a 17 horas. Sólo Madrid y Toledo. Preguntar por Dani. Tel. 925 41 20 59.

Cambio *Snowboard Kids por Fighters Destiny, Wave Race 64, Turok, GoldenEye o Banjo-Kazooie*. Preguntar por Rafa. Sólo Madrid. Tel. 916 53 08 40.

Cambio *Wave Race 64 o Yoshi's Story 64 por Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie, F-1 WGP o Rampage World Tour*. Preguntar por Ignacio. Llamar de 17 a 21 horas. Tel. 914 16 61 02.

VARIOS

Cambio *Donkey Kong Racing por FIFA'98, y Lylat Wars por Doom 64 o Turok*. O vendo por 8.000 Pta. cada uno. Preguntar por Christian. Llamar de noche al Tel. 933 32 01 55. Sólo Barcelona.

Vendo *Mace* de N64 por 6.000 Pta, *Diddy Kong Racing* por 5.500 Pta y *Snowboard Kids* por 5.000 Pta También cambio cada juego por otro que sea bueno. Sólo tardes. Preguntar por Miguel. Tel. 971 27 05 00.

Compro *Bomberman 64* por 3.500 o 4.000 Pta., y vendo *FIFA RM'98* por un precio razonable. Sólo Málaga. Preguntar por Javier. Interesados llamar al Tel. 952 40 13 95.

Vendo juego *Banjo-Kazooie* en perfecto estado por 6.000 Pta o cambio por algún juego actual de octubre en adelante. Interesados llamar al Tel. 915 08 13 86. Llamar de 15.30 a 23 horas y a cualquier hora en fin de semana. Preguntar por Javi.

Cambio o Vendo *Super Mario 64 por GoldenEye* u otros. Llamar de 21 a 22 horas. Preguntar por Quique. Sólo Barcelona. Tel. 937 83 13 89.

Vendo *Turok y Banjo Kazooie* o cambio juegos como: *Mission:Imposible, GoldenEye* y otros. También vendo o cambio juegos de SNES. Llamar días de diario. Preguntar por Pablo. Tel. 918 58 08 78.

Vendo *Turok* por 6.000 Pta o lo cambio por cualquier otro juego bueno de Nintendo64. Sólo Barcelona. Preguntar por Jordi. Tel. 932 26 73 94.

COMPRAS

Compro juegos usados de N64. Sólo Madrid y Guadalajara. Preguntar por Alberto. Tel. 949 33 50 02.

Compro *Turok o Turok 2* por 6.000 Pta, *Mission:Impossible* por 5.500 Pta, *Banjo-Kazooie* por 4.500 Pta y *FIFA'98* por 4.000 Pta Preguntar por David. Sólo Madrid y alrededores. Llamar a partir de las 17.30 horas. Tel. 914 33 22 67.

Compro juegos de Game Boy a 1.000 Pta. También juegos de N64 con caja e instrucciones, en buen estado. Preguntar por Manolo. Llamar a partir de las 16 horas. Tel. 913 31 45 47.

Compro juegos antiguos de Game Boy, que estén en buen estado, con caja e instrucciones. Pago de 1.000 a 1.500 Pta según la calidad del juego. Llamar a partir de las 20'00 horas. Preguntar por Marco Antonio. Tel. 925 82 12 36.

Compro un volante para N64 o *Rumble Pak*. El primero por 8.000 Pta y el segundo por 4.000 Pta Preguntar por Alain. Tel. 943 78 33 79. Llamar de 20 a 22 horas.

Compro *GoldenEye, Mario 64 y Wave Race* por 5.000 Pta cada uno. Sólo Salamanca. Preguntar por Jorge. Tel. 923 26 64 50.

Compro *Banjo-Kazooie* por 5.500 Pta con caja e instrucciones, o *Cruis'n World* por 5.500 Pta con caja, o *Mission:Impossible* por 6.500 Pta con caja y guía de misiones. Llamar al Tel. 968 78 32 97. Preguntar por Gonzalo.

CLUBES

Club de los lectores Enviaremos revistas de trucos, guías... De N64 y otras consolas. Cada socio recibirá seguro un obsequio de regalo, incluido el carnet. Envía tus datos a: Ferrán Orriols López, C/Dels Vilabela, 5 4-1. 08500 Vic (Barcelona).

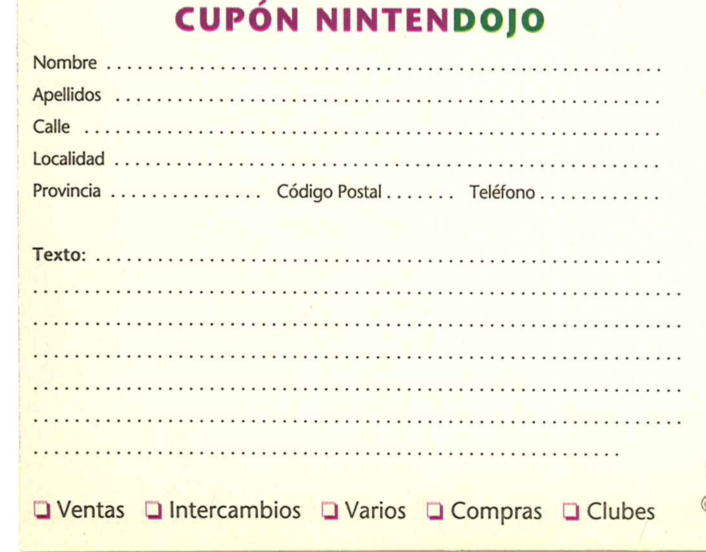
Me gustaría formar un club con chicos/as de 14 a 16 años. Os mandaré carnets. Ah! no os olvidéis de mandarme un nombre para el club, el que más me guste así se llamará. El club es de N64. Escribir a: Carlos Paúles Pallares. C/Rambla de San Pedro, 22, 4º Izda. 22630 Biescas (Huesca).

Club absoluto Nintendo Quiero formar un club de gente de todas las edades. Si tienes una consola Nintendo, escríbeme. Mando carnet y doy información de todos los juegos. Escribir a: Jorge Miranda Alamo. C/Núñez de Arce, 13. 35005 Las Palmas de Gran Canaria.

Quiero formar un club de consolas Nintendo. Si tenéis una GB, SNES o N64, escribidme. Enviaré trucos, guías y tendréis una tarjeta de socio con un número y podremos cambiar juegos. Interesados escribir a: Luis Miguel Ruíz Felipe. C/Campoamor, 8. 13350 Moral de Calatrava (Ciudad Real).

Club Goldeneyes dispuestos a todo en nuestra nueva etapa. Todo N64, manga, rol, sorteos... Gratis. Para chicos/as. Escribir a: Sergio Morcillo Pretel. C/José M. Jiménez Díes, 8D-16. 18007 Granada.

Hola preparo un club de *Super Mario 64*, para intercambiar trucos. Interesados llamar al Tel. 958 82 02 97. Preguntar por Fernando. O escribir a: Fernando Gutiérrez Cara, c/Río Guadiana, 12-3º G. 18600,Motril (Granada).


CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

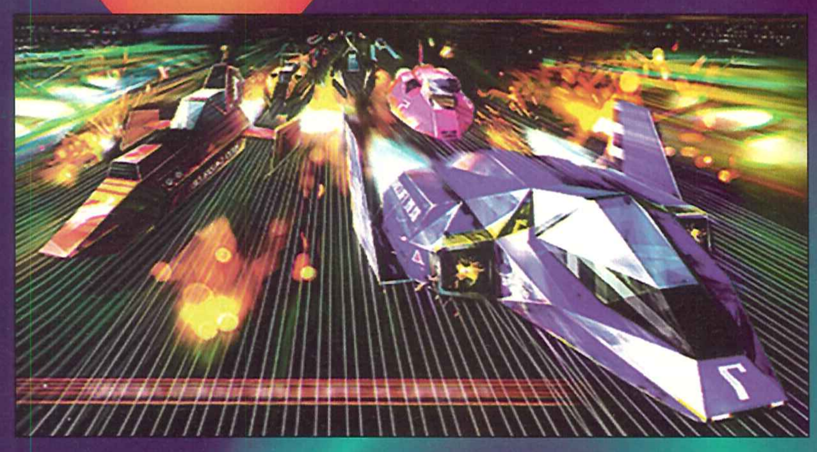
Texto: ....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



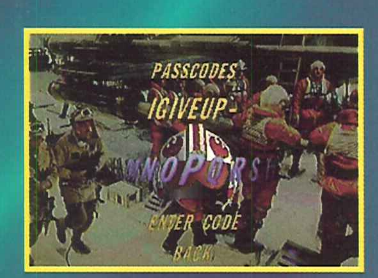
F-ZERO X

Analizamos a fondo todos los circuitos de las primeras copas. Descubrimos las claves para ganar siempre (o al menos intentarlo), y ponemos al día los trucos disponibles.

EL TRUCO DEL MES

ROGUE SQUADRON

Primeros y fabulosos passwords





Truco cinematográfico al canto. Con el password que desvelamos, podréis disfrutar sin cortes de todas las escenas cinemáticas del juego.

Es el momento justo de descubrir los primeros "cheat codes" del juego de las galaxias. Tenemos unos cuantos, pero tampoco vamos a desvelarlos todos que luego la cosa pierde interés. Empezamos por uno para fans del cine. **En la pantalla de pass-codes escribís DIRECTOR.** Cuando salgáis al juego, disfrutaréis de todas las escenas cinemáticas de ROGUE. Sin duda una gran película. Y después tenemos otro fundamental, el de **vidas infinitas.** Éste os puede fastidiar un poco, así que los más valientes que cierren los ojos. En la misma pantalla de antes ponéis ahora **IGIVEUP.** Todo vuestro.

Otros trucos...

F-1 WGP

Para acceder a un museo donde están aparcados los bólidos del campeonato, seleccionad **"Exhibition"**, escoged al piloto **"Driver Williams"** y escribid **"museum"** en lugar de su apellido. Otra. Para ver quién son los autores de esta maravilla, escribid en el mismo sitio la palabra **CREDITS.**

NASCAR 99

Si queréis correr con el coche del comentarista del juego, **Benny Parsons,** primero elegid Single Race, y después, en Select Track, localizáis el circuito de Richmond. Por fin os situáis en Select Car y hacéis la siguiente maniobra a toda velocidad: **C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, Z, Z, Z, L, Z, Z.**

NFL QBC 99

Los jugadores de fútbol americano son muy estilizados, fuertes y vigorosos. Sí, sí, ya, a ver qué pasa si probáis este password: **MRSHMLLW.**

Bomberman Hero

Bienvenidos al capítulo final de nuestra heróica guía. Si no atendéis con destreza nuestras indicaciones, dad por seguro que caeréis en el intento. Es el final, pero también lo más difícil.

Página 62

Turok 2

Tercera entrega. Vamos un poco despacio, pero es que el juego merece que nos entretengamos en todos los detalles. Este mes destripamos el tercer nivel, así que sólo quedan tres. No, tampoco vamos muy lentos...

Página 66

Legend of Zelda

Lo estabais esperando como agua de mayo. La segunda parte de nuestra guía práctica (y rápida) para disfrutar de Zelda (y terminarlo) está ya aquí, y hay un montón de páginas por delante.

Página 70

Mission:Impossible

Otra que se nos acaba. La larguísima guía de Nintendo Acción ha hecho posible lo imposible. La misión ha concluido, aunque lo mejor será no tirar las campanas al vuelo, porque ahora todo depende de vosotros.

Página 82

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

(SEGUNDA ENTREGA)

BOMBERMAN HERO

La heróica tarea de rescate de Bomberman continúa en los siguientes treinta y dos niveles, donde las cosas comienzan a complicarse bastante. Para que puedas acabar el juego sin problemas, te ofrecemos la última entrega de esta guía con los mejores trucos.

PLANETA KANATIA

ÁREA 1 LAVANA VOLCANO

HADES CRATER → MAGMA LAKE → MAGMA DAM → CRYSTAL HOLE / EMERALD TUBE

Nuestras aventuras en Kanatia comienzan con una peligrosa incursión por las profundidades del Lavana Volcano. ***El calor que emerge de las profundidades de este planeta te causará más problemas que la tropa de enemigos*** *que te esperan aquí, así que procura llevar a cabo tus acciones* ***lo más rápido posible y no pierdas de vista las cámaras frigoríficas*** *que regeneran tu energía.*
El ***Hades Crater es una fase vertical*** *donde debes tener un gran control cuando desciendas, mientras que* ***en el Emerald Tube lo mejor será que te aprendas de memoria el recorrido*** *antes de intentar coger todos los Diamantes.*

1. HADES CRATER



Tienes que ***destruir las cuatro torres de control*** *para poder salir de esta fase. Desciende verticalmente, elimina primero a todos los enemigos, calcula bien tu posición y lanza bombas sobre las torres.*

2. MAGMA LAKE



El calor es insoportable, así que no dudes en rellenar tu barra de energía en las cámaras frigoríficas. ***Muévete con rapidez y hazte con el ítem que te permite traspasar la pared del final.***

4. CRYSTAL HOLE



Para ***coger los tesoros que hay bajo la placa de hielo****, muévete sobre ella y acabarás cayendo por un* ***agujero secreto****. Sal por donde entraste y repite la acción en todas las placas de hielo que encuentres.*

5. EMERALD TUBE

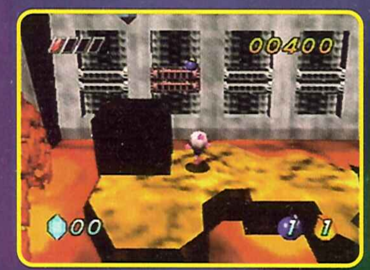


Una buena noticia: no tienes que recolectar todos los tesoros de esta fase para conseguir la máxima puntuación. Intenta ***moverte despacito y coge los Diamantes.***

3. MAGMA DAM



Esta presa evita que las tierras que rodean Magma Lake queden cubiertas por la ardiente lava. En esta fase ***tienes que abrir las dos esclusas de la presa.*** *Avanza hacia la derecha y llegarás a la primera.*



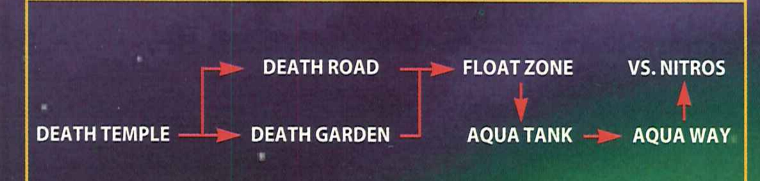
Reconocerás las ***esclusas porque son de color rosa.*** *Para abrirlas, colócate frente a ellas y lanza una bomba bien colocada.* ***Cuando hayas abierto la primera, sigue hacia la derecha y verás la otra.***



En esta pantalla puedes ver la ***salida que te lleva hasta Crystal Hole,*** *nivel secreto de este área. Si has abierto las esclusas, no olvides* ***coger la Super Bomba.*** *Y por supuesto, recarga tu energía.*



ÁREA 2 DEATH PYRAMID



La Death Pyramid es un complejo de alta tecnología **habitado por siniestros robots y extraños monstruos.** Mientras exploras sus profundidades, verás como **Bomberman es acosado por Cronos,** una araña robótica que consigue capturarlo y meterlo en una **celda situada en una mazmorra de Death Temple.** Salir de aquí no te va a resultar sencillo, pero por lo menos ya no tienes que estar preocupado por el calor asfixiante de área anterior. Al final de los seis niveles te espera **Nitros** con fuerzas renovadas. Ahora no sólo está protegido por tres barreras de energía, sino que **lanza unos temibles discos explosivos.** ¡A por ello!

1. DEATH TEMPLE



*Para **salir de la jaula** en la que te encuentras nada más empezar, **deja una bomba en el suelo y pégale una patada bien colocada, de forma que pase entre los barrotes** y active el interruptor. Justo como ves en esta captura.*



*Entra en el **teletransportador que está situado a la derecha del Templo** y aparecerás en la habitación donde se encuentra **la llave que abre la barrera de fuerza.** Ten cuidado con la efigie del Faraón o acabarás en el fondo del abismo.*



*Coge la **llave que se encuentra sobre la plataforma de la izquierda** y ve hacia la salida. En este nivel **debes coger todos los tesoros** para conseguir la máxima puntuación, así que si te falta alguno es un buen momento para recogerlo.*

2. DEATH ROAD



*Aumentarás tu puntuación si tienes un poco de paciencia, **destruyes todas las cajas que hay junto a los muros y eliminas todos los cuchillos voladores.** Para **acabar con el reloj,** salta, dispara bombas y retírate hacia atrás.*

3. DEATH GARDEN



*Tienes que **recolectar los cuatro cristales** para salir del nivel. Los tres primeros están abajo y el cuarto en una plataforma.*



*Antes de salir, sube, ve hacia la izquierda y **coge la Super Bomba** que hay **al final del recorrido de una plataforma.***

5. AQUA TANK



***Activa los interruptores** para poner en funcionamiento las **plataformas volantes** que llevan a la parte superior de la fase.*



*Cuando llegues arriba, lanza un par de bombas al **depósito de agua de color azul** y el agua despejará el camino de salida.*

4. FLOAT ZONE



*Entra en una de las **burbujas de aire** y sube antes de que explote. Entra por el hueco que hay en cada techo del nivel.*

***Acaba con los enemigos, coge los ítems de las esquinas** y por último activa todos los interruptores para seguir subiendo.*



*Utiliza una **burbuja** para ir **flotando sobre el suelo de pinchos** de la cuarta planta y hazte con la **Super Bomba** y **la vida extra.***



6. AQUA WAY

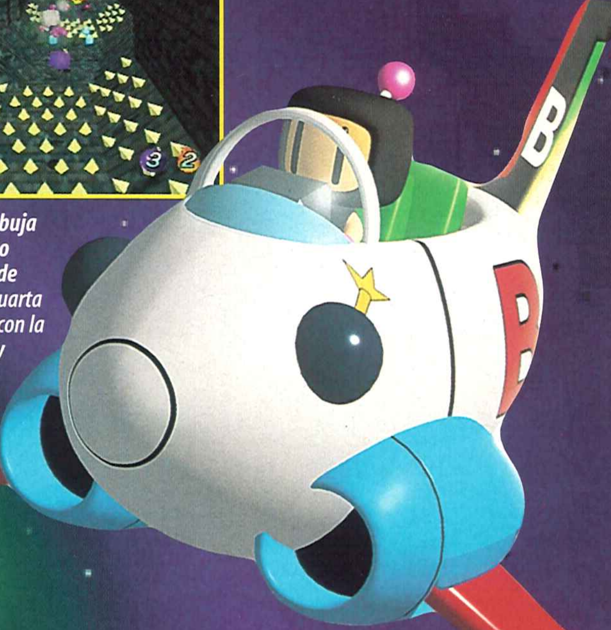


***Recoge los ítems que guarda la serpiente** en su interior y después nada hacia atrás mientras disparas a los cañones del final.*

7. VS. NITROS



*Tienes que **destruir las tres barreras protectoras de Nitros** antes de poder atacarle directamente.*



ÁREA 3 KANATIA SHRINE

HARD COASTER → DARK MAZE → MAD COASTER → MOVE STONE → VS. BOURBAN

Kanatia Shrine contiene ***algunas de las fases más largas del juego, lo que le convierte en*** *el nivel más extenso que vas a encontrarte en Bomberman Hero.* ***Procura mantenerte siempre sobre las plataformas,*** *o el desierto que hay debajo te arrastrará hasta el comienzo de la fase. Al final de este área te espera* ***Bourban, una poderosa esfinge de piedra*** *que te hará sudar de lo lindo.*

1. HARD COASTER



Para evitar caer al suelo, ***utiliza los botones C para mover la perspectiva y*** *calcular el salto sobre las plataformas.*

Si te haces con el ***ítem del guante,*** *podrás lanzar las bombas más lejos, pero calcularás peor la trayectoria. Tú mismo.*

2. DARK MAZE



Si coges este ítem, dispararás ***bombas de sal*** *que vienen muy bien para eliminar a las molestas babosas que pueblan el nivel.*



No vayas muy deprisa o te perderás esta suculenta Super Bomba *situada justo a la izquierda de la salida de Dark Maze.*

4. MOVE STONE



Empuja las piedras y colócalas en sus respectivos agujeros. *Cuando acabes,* ***entra en el haz de luz*** *y prepárate.*

5. VS. BOURBAN



El punto débil de Bourban es su cola. *Por delante lo protege una barrera, así que* ***mantente siempre detrás suyo.***

3. MAD COASTER



Acaba con todos los cañones *y sube a la plataforma. Desde allí,* ***dispara una bomba al interruptor y sube.***



Ve por el lado izquierdo, salta al saliente y coge la bomba de sal para poder avanzar sin que te molesten las babosas.



Resiste tus instintos de reventar esta caja y encarámate a ella para poder coger el ***Diamante.*** *Ahora ya la puedes reventar...*



... ***pero no olvides coger antes el icono de la bomba normal*** *que se encuentra en la parte derecha del escenario.*

PLANETA MAZONE

ÁREA 1 LOUIE´S JUNGLE

HOPPER LAND → JUNFALLS → FREEZE LAKE / COOL CAVE

Cambiamos las áridas estepas de Kanatia por las ***húmedas y oscuras cuevas de Mazone.*** *Aquí te encontrarás con* ***Louis, una simpática criatura que está deseando ayudarte a escalar*** *los riscos de* ***Hopper Land, el nivel más complicado de este área.*** *También puedes utilizar a Louis para acabar con tus enemigos saltando sobre sus cabezas. En* ***Junfalls,*** *ten* ***cuidado al recolectar los tesoros del río o caerás por la cascada.*** *A excepción del pez azul que te espera en el río, todos los enemigos de Junfalls precisan* ***dos bombazos para caer.***

1. HOPPER LAND



Aquí tienes que realizar un salto especial: ***pégate a la pared, salta, y vuelve a saltar mientras marcas la dirección.***

2. JUNFALLS



Dispara una ***bomba para hacer bajar la plataforma de piedra*** *que hay junto a la cascada. Sube y sigue avanzando.*



Ahí mismo tienes la salida, pero no entres aún. *Sube por donde está la bomba y continúa explorando el resto del nivel.*



Coge el ***icono que hay sobre el tocón de árbol*** *para poder pasar por la salida que lleva hasta el* ***nivel secreto*** *de este área.*

3. FREEZE LAKE



No olvides **coger mayor poder de disparo** al comienzo. Después, concéntrate en eliminar primero los **lanza-cohetes.**

La mejor manera de **evitar los icebergs** que caen del techo es **volar lo más arriba posible,** aunque perderás tesoros.

4. COOL CAVE



Coge esta **bomba de frío** y podrás **convertir a tus enemigos en cubitos de hielo, aunque sólo temporalmente.**



Encontrarás una **Super Bomba** en lo alto de la parte izquierda. Congela a tus enemigos para acceder a las plataformas.

ÁREA 2 SLUSH MOUNTAINS

SNOWLAND → STORM VALLEY → SNOW CIRCUIT → HEAVEN SKY → EYE SNAKE

Nos vamos acercando al final, pero antes tienes que **atravesar la peligrosa montaña de Slush, una mezcla de fases de hielo con otras de interminables pasillos de piedra.** En **Snowland, intenta evitar los muñecos de nieve** excepto los que te mostramos a continuación. En **Heaven Sky, muévete rápidamente de lado a lado** para poder pasar entre las cadenas con bolas, y no dejes escapar los power-ups para poder enfrentarte en condiciones a la Hidra del final.

1. SNOWLAND



Acaba con los **cuatro muñecos de nieve** y podrás alcanzar la parte superior del nivel.

Allí te espera una **Super Bomba.** No bajes hasta que hayas cogido las gemas.

2. STORM VALLEY



Haz que **Louis salte sobre los sacacorchos** y los **ventiladores** para que aparezca un puente por el que llegar a la salida.

3. SNOW CIRCUIT



Mantente en el centro del circuito y no esperes llegar al final del camino para saltar a otro extremo: hazlo antes.

4. HEAVEN SKY



A mitad de camino verás una **columna de color marrón.** Planea junto a ella y no te dejarás atrás la **Super Bomba** del nivel.

5. EYE SNAKE



Coge el **icono de armadura** que hay a la mitad del nivel y **elimina a las serpientes voladoras** para aumentar la puntuación.

ÁREA 3 MAZONE DOME

VS. NITROS → AIR ROOM → ZERO G ROOM → MIRROR ROOM → VS NATIA → BONUS STAGE

Mazone Dome es en realidad el **laboratorio secreto de Garaden.** Si localizas los **tres Data Discs que restan,** habrás salvado al universo y la Princesa Millian será libre por fin. Pero no pienses que todo habrá acabado: cuando termines la última fase de este área tendrás que **enfrentarte a todos los jefes finales** que ya has derrotado durante el juego, solo que esta vez son más poderosos que nunca. Como colofón, te espera el **Super Jefe Final.** Si has llegado hasta aquí, valor.

1. VS. NITROS



Mantente **alejado de los recuadros naranjas** o acabarás asado a la parrilla. **Nitros es más fácil de derrotar que antes.**

2. AIR ROOM

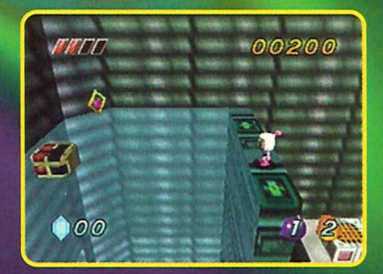


Salta sobre las corrientes de aire hasta que llegues a la parte de arriba. Coge el **Data Disc** que hay en la parte izquierda.

3. ZERO G ROOM



Activa **este interruptor** y **se anulará la gravedad.** Ve subiendo hacia la parte izquierda dando grandes saltos.



Activa este interruptor y podrás alcanzar la última **Super Bomba** del juego y de paso el **Data Disc** con el que salir de esta fase.

4. MIRROR ROOM



Fíjate en el **espejo del fondo** para subir por las **plataformas invisibles.** Golpea el interruptor para pasar al otro lado.

5. VS. NATIA



Cuando **Cronos abra el ojo, dispárale** mientras esquivas su láser. Ahora **concéntrate en Natia y esquiva su látigo.**

Tres niveles y seguimos VIVOS

Tu viaje en compañía del guerrero indio llega al país de los pantanos. Allí, entre barro y tinieblas, te esperan nuevos retos. No te despegues de nosotros si quieres superarlos.



FASE 3: THE DEATH MARSHES

- **OBJETIVOS:** Rescatar a cinco prisioneros, destruir tres almacenes de municiones, y localizar y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** War Clubs, Gunners, Juggernauts, Swamp Wasps y Swamp Worms.
- **NUEVAS ARMAS:** Grenade Launcher, Plasma Rifle y Shredder.

¡NO TE TIRES!

Nada más empezar tienes un puente de madera a la izquierda y un icono del talismán "Breath of Fire" a la derecha. Como todavía no lo has conseguido (el icono, claro), vete por el puente si no quieres acabar en el fondo del pantano.

UNOS TIPOS MALHUMORADOS





Estos enemigos tienen muy malas pulgas, y las quieren pagar contigo. ***Un disparo certero en la cabeza con tu Shotgun*** *hace que se les pase el cabreo instantáneamente.*

LLAVE NIVEL 5



A la izquierda del lugar ***donde hay una fogata*** *con un trozo de carne asándose cual cordero segoviano, sale un pasillo que desemboca en la* ***primera llave del nivel 5.*** *Más datos, imposible.*



TODO LO QUE FLOTA PUEDE HUNDIRSE

Cruza rápido por los troncos flotantes. Tu propio peso hace que se hundan, y ya te hemos avisado de lo que ocurre si tocas ese agua verdosa.





PICAN COMO ABEJAS

Los nidos de estos abejorros te dan items si los destrozas de un disparo. Lo malo es que se enfadan cuando les dejas sin hogar, y luego tienes que vértelas con sus aguijones, así que procura mantener las distancias.

AL FIN LIBRES





Junto a estos edificios te encuentras un ***teletransporte*** *que parece decirte "úsame", pero tú no tengas prisa, porque todavía te quedan varias cosas que hacer en este nivel. Primero date una vuelta por la zona hasta* ***descubrir un pequeño puente de madera.*** *¿Lo has visto ya? Pues crúzalo y verás un* ***edificio en el que se encuentra encerrado el primer prisionero de los cinco que debes liberar.*** *Para conseguirlo debes abrir la puerta, pero como no tienes llave, mejor* ***pégale un par de tiros al candado amarillo.***





ENTRE EL BARRO

A la izquierda de uno de los edificios hay un puente roto, ***pero puedes avanzar por el barro.*** *Tienes que seguir un* ***camino de items rojos*** *que te deja frente a una* ***carga explosiva con la que podrás volar los depósitos de armas.*** *Pero de eso ya hablaremos más adelante.*

¿QUIERES SALVAR?







Elimina al enemigo *que te dispara desde la torre y toma el* ***camino a la izquierda*** *que sale de su base. Luego sube por la rampa que queda también a mano izquierda para llegar a un* ***punto donde salvar.*** *Por cierto, allí al lado puedes coger* ***otra llave del nivel 5.***

VUELA EL PRIMER DEPÓSITO







Salta desde el puente *que lleva a la* ***jaula del primer rehén*** *siguiendo el camino de items. Es más fácil de lo que parece, y además* ***esta vía te deja en el primer depósito de armas.*** *Hazle un buen agujero al enemigo que te espera allí,* ***rompe los candados de la puerta*** *y cuélate dentro. Ahora escucha: cuando coloques la* ***carga explosiva en la caja más grande*** *de todas, tienes* ***cinco segundos*** *hasta que todo vuele por los aires, así que utiliza el mapa para guiarte y...¡corre!*



UNO DE LOS PEORES

Estos enemigos de la espada son muy duros de pelar, *porque llevan* ***puesta una armadura que les protege.*** *De todas formas, las piernas las llevan al descubierto, así que apunta allí donde más duele (sí, justo donde estás pensando) para acabar con ellos.*

CENTRO DE OPERACIONES







*Esta **torreta de vigilancia es el punto de partida para llegar hasta el portal** de esta fase. El recorrido que debes seguir es el siguiente: a su **izquierda** sale un camino que te lleva hasta el **lugar donde puedes activarlo (está en una habitación junto al Warp Point).** Retrocede después y **súbete a la torre.** Ahora echa un vistazo al panorama y, cuando veas un **tejado cercano, salta hasta él.** Además de **aprovisionarte de items** podrás entrar en el portal y, si sales vivo de allí, **conseguir una nueva parte de la Nuke Weapon.***



SALTO ARRIESGADO

Al llegar a la entrada de este fuerte puede que te quedes sin saber cómo se atraviesa. Bueno, la única forma de colarte es saltando con cuidado a la escalera que tiene la torre de la izquierda.

OTRO DEPÓSITO MENOS











*Utiliza el **teletransporte que viste antes** y, al salir, avanza por el **camino de madera** hasta llegar a una torre. Súbete a ella y salta al muro que hay cerca para poder coger la **carga explosiva** que está abajo. Vuelve al inicio y ahora toma el camino de piedra. Sube por la otra torre y llegarás al **segundo depósito de municiones,** que **quedará reducido a cenizas** de la misma forma que el primero.*

PRISIONERO A LA VISTA







*Unas **calaveras colgantes** marcan la **entrada a un puente** que te va a costar cruzar. Debes **acabar con varias oleadas sucesivas de enemigos, y también con dos guardianes** que te disparan desde unas torres que flanquean la puerta. Al hacerlo, la puerta deja al descubierto un **teletransporte, pero no lo utilices todavía.** Si vas a la **derecha puedes liberar a un nuevo prisionero,** pero será mejor que dispares al enemigo que lo vigila desde antes de bajar. Así podrás actuar con tranquilidad, y de paso **hacerte con el lanzagranadas.***

DOS POR UNO

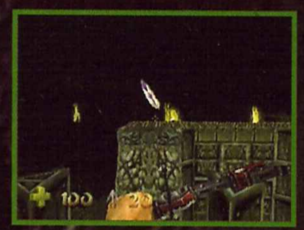




Entra en el teletransporte de la puerta que abriste antes y, a la salida, **sigue el camino de iconos** que sale **a tu derecha.** Te lleva nada menos que hasta **dos jaulas** con otro par de prisioneros deseosos de que les pongas de patitas en la calle.

EL QUE FALTABA







Sigue adelante por un **camino de items que sube por un muro roto.** Allí hay una **"Cámara del Talismán"** cerrada y, al otro lado del muro, la **pluma que te permite obtener el "Breath of Life".** Ahora no puedes cogerla, así que mejor **baja y libera al último prisionero,** que está dentro de una jaula cercana.

ALIENTO VITAL







Un poco más adelante llegas a un **teletransporte que tiene una escalera a su izquierda.** Sube por ella y **retrocede caminando por el muro.** Ya de paso, por el camino puedes recoger una **carga explosiva** que te servirá más adelante. Los siguientes pasos son éstos: **activa la "Cámara del Talismán",** coge la **pluma de águila** que encontrarás por allí también y, finalmente, prepárate para **recibir el "Breath of Life"** dentro de la Cámara.





SE ACABARON LOS DEPÓSITOS

Llegar al último depósito de municiones no es difícil. El único obstáculo es un enemigo "listillo" que aparece cuando tiras la puerta abajo. Deshazte de él y ya sabes lo demás.

RAPTOR ARENA





Utiliza el teletransporte que hay junto al último depósito y, al salir, **entra por la primera puerta a la derecha.** Allí está la **última llave del nivel 5,** pero hay un pequeño problema. Al cogerla se abren unas rejas que dejan **libre a unas fieras del Paleolítico superior,** así que haz lo siguiente: cárgatelos primero, antes de que salgan, y luego coge la llave. La lógica es aplastante.



DEFIENDE EL TÓTEM

Tu última misión, como de costumbre, es defender el Tótem del ataque de los dinosoids. Una vez más, tienes un montón de munición a tu disposición para acabar con ellos antes de que ellos acaben contigo.







LAS LLAVES DE PRIMAGEN

Estas llaves sólo se consiguen con los poderes que te dan los talismanes. Para coger la de esta fase, déjate caer al agua tóxica desde un punto que está al salir de un teletransporte, justo tras coger la segunda llave del nivel 5. Buceando encuentras un túnel que te lleva hasta ella. Para llegar a la de "Port of Adia" debes tener el "Salto de Fe". Y la de River of Souls está en la zona de la "Cámara del Talismán".

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Guía rápida

para acabar la mayor aventura de la historia

SEGUNDA ENTREGA

En la primera entrega de la guía dejábamos a Link durmiendo en el "Temple of Time". En este segundo capítulo, nuestro héroe se despierta convertido en un apuesto joven. El mundo que conocía ha cambiado por completo. ¿Nos acompañas a descubrirlo?

KAKARIKO VILLAGE

Cuando Link despierta de su sueño en el "Temple of Time", siete años después, se encuentra con que **todo ha cambiado.** Para **enfrentarse a estas transformaciones necesita nuevas herramientas,** así que lo primero que debes hacer es **viajar al cementerio de Kakariko** en busca de novedades.



1 Tira de la tumba que tiene unas flores delante para abrir un pasaje secreto.



2 Persigue a Dampé y esquiva las llamas que va soltando por el camino.



3 Si acabas la carrera con éxito consigues el gancho, una nueva y útil arma.



4 Toca la "Song of Time" para que se abra un pasadizo que te lleva al molino.

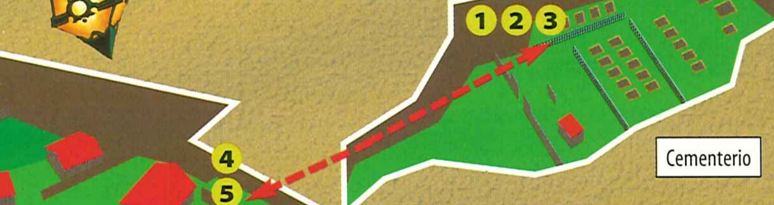


5 Muéstrale la Ocarina al molinero y él te enseñará la "Song of Storms".



6 Coge el huevo que te da la mujer y, cuando amanezca, nacerá una gallina.

7 Despierta a Talon y devuélve la gallina. Su dueña te regala a Cojiro.



OBJETIVOS DE LINK

1. Entra en la tumba de Dampé.
2. Persigue a Dampé por el laberinto.
3. Consigue el gancho.
4. Toca la "Song of Time".
5. Aprende la "Song of Storms".
6. Coge el huevo que te da la señora.
7. Consigue a Cojiro, la gallina especial.

SACRED FOREST MEADOW

Seguro que te estás preguntando qué ha pasado con **Saria,** la amiga que tenía Link en el bosque Kokiri. Cuando regresas allí, te das cuenta de que los cambios también se notan en el lugar donde comenzó tu aventura. El mayor de ellos es que **los habitantes del bosque ya no te reconocen,** aunque todos te dicen aquello de "tu cara me suena".

A Forest Temple

Lost Woods

A Lost Woods



Habla con los habitantes de "Kokiri Forest" para conseguir información sobre el paradero de Saria.



Ahora no tienes la música de Saria para guiarte en el bosque. Sigue nuestro mapa y llegarás al final.



Mido no te reconoce ahora que eres adulto, así que toca la "Saria´s Song" para que te deje pasar.



Los Moblins del laberinto te atacan cuando te ven. Espera a que se den la vuelta para golpearles.



Entra en la "Fairy´s Fountain" y mete todas las hadas que puedas en botellas para llenar tu energía.



Corre en zig-zag para evitar las ondas que lanza el último Moblin cuando da sus martillazos.



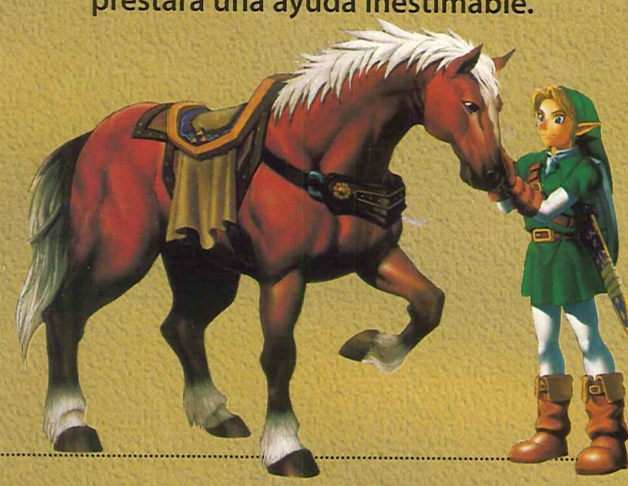
1. Dialoga con los habitantes del bosque.
2. Guíate a través del Lost Woods.
3. Toca la "Saria´s Song".
4. Enfréntate a los Moblins.
5. Entra en la "Fairy´s Fountain".
6. Esquiva los martillazos.
7. Aprende el "Minuet of Forest".



Al llegar al claro en el bosque, Sheik aparece y te enseña una nueva canción, el "Minuet of Forest".

EPONA

En el "Lon Lon Ranch" también dejaste buenos amigos cuando eras joven. Si recuerdas, allí conociste a una potrilla que se hizo amigo tuyo. Ahora, siete años después, la potrilla también ha crecido hasta convertirse en una imponente yegua. Es **Epona, que a partir de este momento se va a convertir en tu compañera y te prestará una ayuda inestimable.**





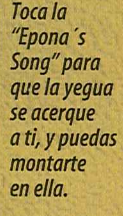
Hasta ahora, Link tenía que desplazarse a pie cuando quería viajar de un lugar a otro.





Vuelve a "Lon Lon Ranch" y habla con Ingo. Él te propone que montes a caballo por sólo 10 rupias.





Toca la "Epona´s Song" para que la yegua se acerque a ti, y puedas montarte en ella.



Habla con Ingo y te retará a una carrera alrededor del perímetro del corral.



Si le ganas una vez, te retará a una nueva carrera más difícil que la anterior.



Tras vencerle en las dos carreras, Ingo tiene que regalarte a Epona.



Para poder escapar del rancho tienes que saltar la valla a toda velocidad.



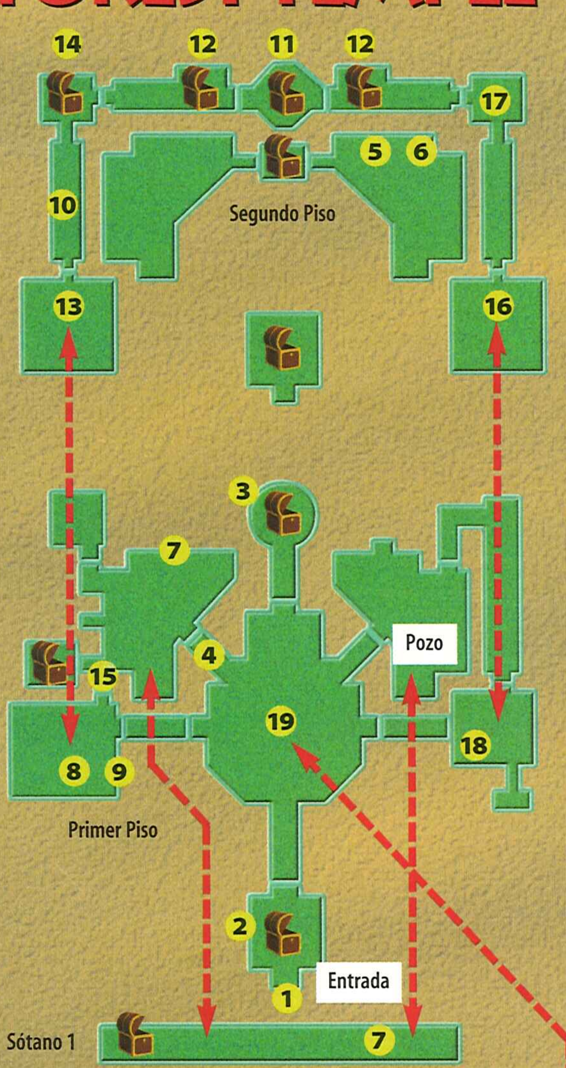
Si lo haces bien, Epona superará el obstáculo y saldrá libre al exterior.



Ahora ya puedes utilizar a tu yegua para desplazarte de un lugar a otro.

FOREST TEMPLE

Tras tu encuentro con Sheik estás listo para entrar en el "Forest Temple". En esta **larguísima y laberíntica mazmorra** habitan las **Poe Sisters, cuatro espíritus** no burlones precisamente, sino de los que tienen bastante mala uva. Tienes que **acabar con las cuatro hermanitas para que se enciendan otras tantas antorchas en el hall del templo,** y sólo cuando has cumplido esta misión te puedes enfrentar al mismísimo **fantasma de Ganon.** Por el camino tendrás que aprender a orientarte por pasillos muuuy retorcidos...



Sótano 2

20

OBJETIVOS DE LINK

1. Alcanza la entrada con el gancho.
2. Consigue la llave del árbol.
3. Lucha con los Stalfos.
4. Toca la "Song of Time".
5. Lanza el gancho contra el interruptor.
6. Pisa el interruptor y entra en el pozo.
7. Coge la llave del pozo.
8. Empuja el bloque gris.
9. Empuja el bloque rojo.
10. Cruza el pasillo retorcido.
11. Consigue el arco.
12. Lucha contra las Poe Sisters.
13. Endereza el pasillo.
14. Consigue la Boss Key.
15. Lucha contra la garra.
16. Repite el paso 10 y dispara al ojo.
17. Déjate caer por el agujero.
18. Completa el rompecabezas.
19. Derrota a la última Poe Sister.
20. Empuja la pared para girar la sala.



Para alcanzar la entrada del templo, utiliza tu gancho lanzándolo contra la rama del árbol que está enfrente.



Escala la enredadera que hay en el exterior del "Forest Temple" y consigue la primera llave.



Lucha contra los Stalfos, unos esqueletos armados también con espadas, para obtener otra llave.



Al llegar a la piedra que tiene la marca del "Temple of Time" toca la "Song of Time" con tu Ocarina.



Escala la pared del patio, consigue el mapa de la mazmorra, sal al balcón y activa el interruptor con el gancho.



Pisa este interruptor para activarlo. Después baja al patio donde está el pozo y métete dentro.



Dentro del pozo, avanza por el pasillo hasta llegar a un cofre. Dentro encuentras otra de las llaves.



Empuja este bloque siguiendo las líneas amarillas. A veces tendrás que rodearlo para seguir adelante.



Repite la misma operación que acabas de hacer con el bloque gris con este otro de color rojo.



Atraviesa este pasillo cuando esté retorcido. Más tarde tendrás que volver y enderezarlo.



Vuelve a luchar contra otro grupo de Stalfos. La recompensa por vencerles esta vez es el arco.



Dispara una flecha a los tres retratos cuando aparezca la cara en ellos, y derrota después a las Poe Sisters.





13. Entra en el pasillo cuando esté normal. Para enderezarlo, dispara una flecha al ojo sobre la puerta.



14. Coge la Boss Key del cofre e inmediatamente después déjate caer por el agujero que hay en el suelo.



15. Para que aparezca el cofre en esta habitación, tienes que matar a una garra que se divide en otras tres.



16. Repite el paso 10 y después dispara una flecha a través de la llama contra el ojo que está helado.



17. Déjate caer y pisa el interruptor del suelo. ¡Cuidado con el techo, porque baja y te puede aplastar!



18. Dispara al retrato de la pared y aparecen los bloques de un puzzle (sólo debes colocar cuatro de ellos).



19. Cuando has acabado con sus hermanas, la última Poe Sister aparece en esta habitación. Usa el arco o el gancho para golpear al fantasma verdadero, que es el que gira sobre sí mismo antes de dar vueltas en torno a ti.



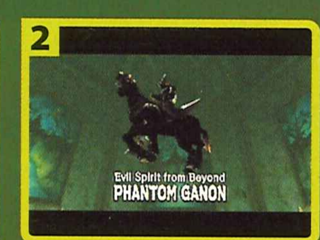
20. Entra en esta habitación, que es la última antes de llegar al lugar donde habita el fantasma de Ganon. Tienes que empujar las paredes para que giren hasta que quede libre el paso a la cámara donde te espera tu enemigo.

PHANTOM GANON

El mayor enemigo de Link hace su **primera aparición** en el juego, aunque sea en forma de fantasma. Ganon es **el rival más duro con el que te has enfrentado hasta ahora,** así que sigue nuestros consejos para ganarle.



1. Al entrar en la habitación, Link se sorprende al ver quién es el enemigo final de esta marmorra: ¡¡Ganon!!



2. Como de costumbre, una espectacular secuencia es el prólogo a la batalla que se avecina.



3. Cuando Ganon cruce saltando de un cuadro a otro, dispárale una flecha o atízale con tu gancho.



4. Tu rival lanza rayos de energía, así que sitúate sobre uno de los triforces del suelo. Allí estarás a salvo.



5. Tras dejar el caballo, Ganon flota en el aire y te lanza bolas de energía. Devuélveselas con tu espada.



6. Cuando consigas darle y caiga al suelo, aprovecha para soltarle un par de espadazos hasta que muera.



7. Cuando el fantasma de Ganon es historia, aparece Saria y te regala el "Forest Medallion".



8. Después te reencuentras con un viejo y rejuvenecido amigo, el Deku Tree, que te revela tu pasado.

TEMPLE OF TIME

Seguro que la lucha contra el Ganon Phantom te ha dejado exhausto. Por eso conviene que te lo tomes con calma y, antes de enfrentarte a tu próximo reto en la ciudad Goron, te des una vuelta por el "Temple of Time". Allí te **espera el misterioso Sheik**, que vuelve para enseñarte una **nueva canción que podrás tocar en tu Ocarina: el "Prelude of Light".**



En cuanto regresas a Hyrule y entras al templo, tu inesperado compañero de aventuras entra de nuevo en escena.



En la conversación que mantenéis, Sheik te explica que llegará un momento en que tengas que volver allí rápidamente...

3

Como de costumbre, tu reencuentro con Sheik es muy provechoso. Su voluntad de ayudarte le lleva a interpretar con su arpa una nueva canción para la Ocarina.



¡Ya has aprendido el "Prelude of Light"! Esta melodía te servirá de ahora en adelante para viajar al "Temple of Time" en cuanto la interpretes.

GORON CITY

Tu siguiente destino es la ciudad Goron. ¿Qué habrá ocurrido con sus simpáticos habitantes durante los siete años en los que estuviste dormido? Cuando llegas allí descubres algo terrible: **la ciudad parece completamente vacía, y no hay ni rastro de los Gorons.** Pero investigando un poco encuentras la **entrada a la siguiente mazmorra del juego.**



Dentro de "Goron City" sólo queda un goron, ¡pero está rodando sin parar alrededor de la ciudad! Para que se detenga, tienes que utilizar una de tus bombas y lanzársela para que explote a su paso. Al principio te confunde con un esbirro de Ganondorf, pero finalmente accede a hablar contigo.



El goron te cuenta que Ganon tiene prisioneros a sus compañeros en el "Fire Temple". Para resistir el calor que hace allí, te regala la túnica Goron.



Entra en la cámara de Darunia, el líder de los goron, y mueve la estatua que hay allí. Detrás suyo se encuentra la entrada al "Fire Temple", la siguiente mazmorra.

FIRE TEMPLE

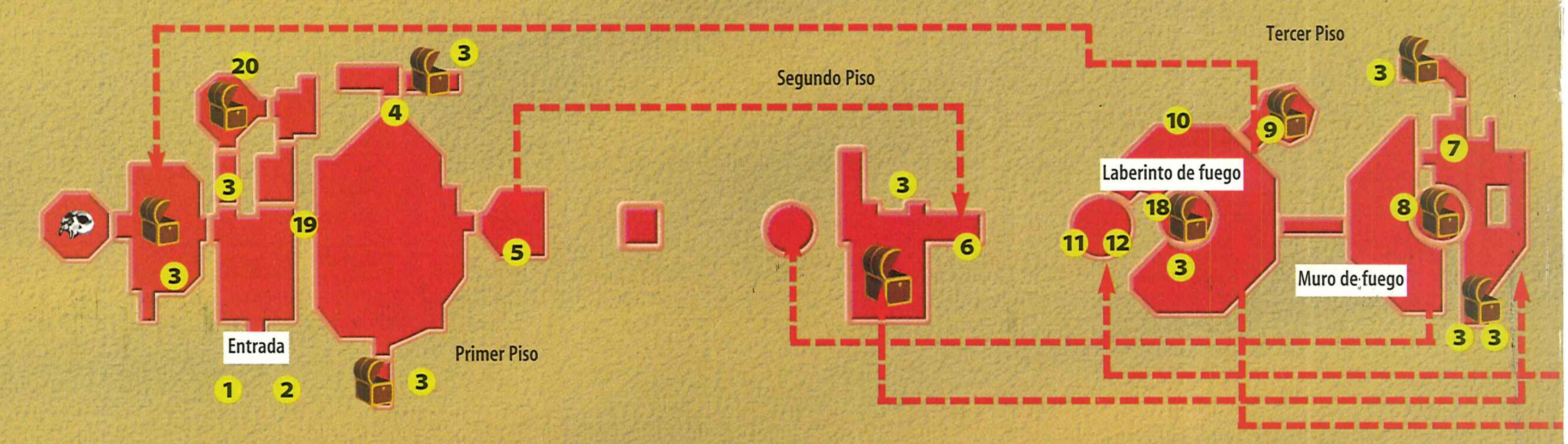
Ahora que cuentas con la **túnica Goron,** estás preparado para soportar las **altísimas temperaturas del "Fire Temple".** El principal objetivo de esta mazmorra es **liberar a los goron** que están prisioneros allí. Para llegar a las habitaciones secretas necesitas un gancho más largo, que puedes conseguir en el **"Water Temple"**, y haber aprendido **la canción de los espantapájaros del "Lake Hylia".**



Utiliza tu gancho para cruzar el puente de madera roto que está a la entrada del templo.



Sheik aparece de nuevo y te enseña el "Bolero of Fire", una canción para viajar aquí siempre que quieras.




Cruza la puerta junto a la entrada, habla con Darunia y libera al primer goron, que te dará una llave.

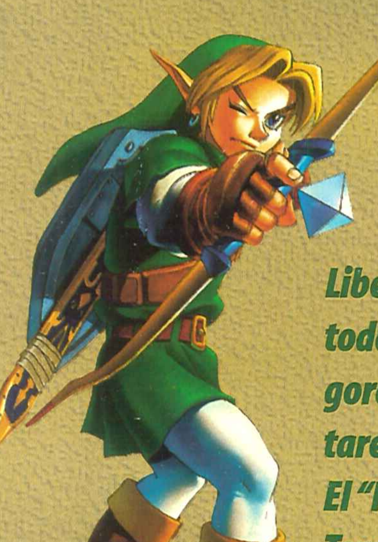

Las notas de la "Song of Time" sirven para que se mueva esta piedra y puedas llegar al nivel de arriba.


Escala por la verja y empuja esta piedra. Al caer sobre el chorro de fuego, se convertirá en un ascensor.


Mueve este bloque y lánzale una bomba al interruptor. Al goron prisionero no le puedes liberar desde aquí.


Libera a los goron de este laberinto y sube arriba. Pon una bomba en la grieta del suelo para liberar a otro.


Sal del laberinto de piedras y dispara una flecha al ojo para que se abra la puerta y puedas coger el mapa.




La puerta que hay junto a la entrada al laberinto de fuego tiene un cofre en el que encuentras la brújula.


La puerta de la izquierda te lleva a la zona derecha del laberinto. Ten cuidado allí: la puerta de salida es falsa.


Tírale bombas o lanza tu gancho al núcleo de la Flare Dancer y atízala con la espada cuando dé vueltas.


Cuando llegues a esta habitación, súbete encima de la plataforma central para usarla como ascensor.


Éste interruptor hace que se apague la cortina de fuego durante unos instantes. Dispárale desde arriba.


Pisa el interruptor del suelo y sube rápidamente por la escalera para conseguir el Megaton Hammer.


Ahora que tienes el poder del martillo, utilízalo para golpear esta caja y así aparezcan unas escaleras.


Golpea con tu martillo para abrir las escaleras, y después baja una caja y colócala sobre el "switch".

Liberar a todos los goron es una tarea difícil. El "Fire Temple" es la mazmorra más complicada de todas las que te has encontrado hasta ahora en el juego.


Colócate sobre la plataforma que hay en este lugar y dale un martillazo para hacer que descienda.


Toca la "Song of Time" y libera al goron que está en el pasillo que comunica los dos lados del laberinto.


Vuelve a la entrada del templo y deshazte a martillazos de la estatua que hay a la derecha.


Para conseguir la Boss Key, que te da acceso al jefe final, debes luchar de nuevo contra la Flare Dancer.

OBJETIVOS DE LINK

1. Usa el gancho para cruzar el puente.
2. Aprende el "Bolero of Fire".
3. Habla con Darunia y libera al goron.
4. Toca la "Song of Time".
5. Empuja la piedra sobre el chorro de fuego.
6. Empuja la piedra y bombardea el "switch".
7. Libera a los goron del laberinto de piedras.
8. Consigue el mapa.
9. Consigue la brújula.
10. Cruza a la parte derecha del laberinto.
11. Derrota a la Flare Dancer.
12. Usa la plataforma para subir.
13. Dispara una flecha al interruptor.
14. Consigue el Megaton Hammer.
15. Haz que aparezcan las escaleras.
16. Coloca una caja sobre el interruptor.
17. Usa la plataforma para bajar.
18. Toca la "Song of Time" y libera al goron.
19. Deshazte de la estatua con el martillo.
20. Consigue la Boss Key.

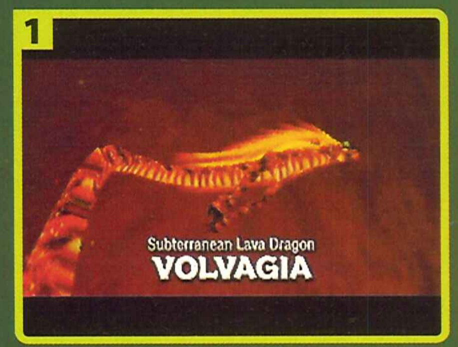




Quinto Piso

VOLVAGIA

Enhorabuena. Has llegado hasta el final del "Fire Temple" y has liberado por el camino a todos los goron que eran prisioneros de Ganondorf. Sin embargo, hay alguien a quien tu hazaña no le ha sentado nada bien. Se trata de **Volvagia, el jefe final de la mazmorra,** un serpenteante **dragón de fuego** que está dispuesto a cenar Link a la brasa esta misma noche. Ésta es, paso a paso, la **estrategia que tienes que seguir** para que su juego del escondite no sea perjudicial para tu salud.



1 *Estaba cantado que el jefe final de este brasero subterráneo que es el "Fire Temple" debía ser un monstruo de fuego. Utiliza la Boss Key que acabas de conseguir para llegar al lugar donde habita y prepárate para luchar contra él.*



2 *Las llamas que salen de los agujeros te indican por dónde va a asomar Volvagia su cabeza. Golpéale cuando lo haga.*



3 *Esquiva su coleta de fuego para darle con tus espadazos. Tras hacerlo, el dragón sale de su agujero y comienza a volar.*



4 *Cuando sale, algunas veces comienza una lluvia de piedras. Fíjate en las sombras del suelo para saber dónde van a caer.*



5 *Otras veces, el dragón sale y comienza a perseguirte por el escenario lanzando llamaradas. Un consejo: ¡corre deprisa!*



6 *Si las cosas salen mal y Volvagia te mata, recarga tu energía en estos dragones que están en la habitación anterior.*



7 *Éste es el gran momento que estabas esperando. Cuando acabas con él, Volvagia queda reducido a cenizas.*



8 *Tu victoria tiene efectos inmediatos. La nube que estaba sobre el cráter de la "Death Mountain" desaparece.*



9 *Como recompensa por su hazaña, Link recibe el Fire Medallion de manos de Darunia, que resulta ser otro sabio.*

ICE CAVERN

Todavía te queda por retornar a otro de los lugares en los que estuviste cuando eras un chavalín. Se trata de **"Zora´s Domain", el reino acuático,** sobre el que también ha caído la maldición de Ganon. Y esta vez se trata de una maldición muy fría, porque **todo está helado, incluido el propio rey Zora.** Ya sabes lo que te espera: otra mazmorra, aunque ésta es bastante sencilla de resolver.



1 *Atraviesa "Zora´s Fountain", pasa por detrás del rey Zora y, en el lugar donde antes estaba Lord Jabu-Jabu, verás la entrada a la "Ice Cavern".*



2 *Ten cuidado con las cuchillas que giran en torno a la habitación, y con el aliento helado de las estatuas. Destrúyelas con tu espada para que se abra la puerta.*



3 *En la habitación del aspa tienes que recoger las esmeraldas rupias plateadas para que se abra la puerta. Mide bien tus movimientos para conseguirlo.*



4 *Llena todas tus botellas de Blue Fire. Sólo con él puedes derretir el hielo rojo. Es muy importante que salgas con una de la "Ice Cavern" para poder liberar al rey Zora.*

Entrada

OBJETIVOS DE LINK

1. Llega hasta la entrada de la "Ice Cavern".
2. Destruye las estatuas de hielo.
3. Recoge las cinco esmeraldas plateadas.
4. Llena tus botellas de Blue Fire.
5. Consigue el mapa.
6. Derrite el hielo rojo para seguir adelante.
7. Consigue la brújula.
8. Empuja el bloque para recoger las esmeraldas.
9. Consigue las Iron Boots.

Acaba con las estatuas de hielo antes de que puedan lanzarte su aliento. Una vez que las hayas quitado del medio, derrite el hielo que recubre el cofre con una botella de Blue Fire. Dentro encontrarás el mapa de la mazmorra.



El muro de hielo rojo ya no es obstáculo para ti ahora que tienes el Blue Fire. Rellena siempre que puedas todas las botellas que vayas utilizando.



Dentro de este cofre encuentras la brújula que te permite orientarte dentro de la mazmorra. Ya no hace falta que te digamos cómo derretir ese hielo rojo.



Para que se abra la puerta debes recoger unas esmeraldas plateadas empujando un bloque de hielo. Si fallas, hazlo caer por una esquina para que vuelva a aparecer.



Tras vencer a estos lobos puedes hacerte con las Iron Boots. Después aparece Sheik y te enseña la "Serenade of Water", una canción que te lleva al "Lake Hylia".

ZORA'S FOUNTAIN

El segundo capítulo de esta guía llega a su fin, pero todavía te quedan algunas cosas pendientes. Entre ellas, **descongelar al rey Zora** y aprender una nueva canción para tu Ocarina. Te dejamos a las puertas del **"Water Temple"**, una de las varias mazmorras que resolveremos en el próximo número. Todavía queda mucho por hacer en esta aventura...



Equipa tus Iron Boots y sal de la "Ice Cavern" por el agujero del suelo. En el lago hay una porción de corazón.



Deshiela al rey Zora con tu Blue Fire, y él, como agradecimiento, te regalará la Zora Tunic.



Ahora ya puedes tocar la "Serenade of Water" y viajar al "Lake Hylia". ¡Allí está la siguiente mazmorra!



F-ZERO X

SÓLO CUENTA LA VICTORIA

En este juego vas tan rápido, que a lo mejor te pasas de frenada y te tragas alguna curva. Aquí van algunos consejos para que eso no te pase nunca.

JACK CUP

Primera toma de contacto con los circuitos, y progresivo nivel de dificultad. Los primeros son sencillos, aunque hay que apurar, el quinto y el sexto no te darán facilidades.

MUTE CITY

Éste circuito es muy rápido y con pocas bandas turbo, por lo que te conviene dotar a la nave de una velocidad punta elevada. (Acelera/velocidad: +5)



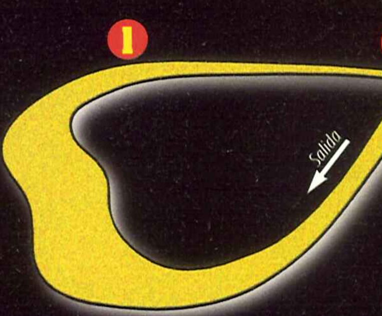
Al lorito con este tramo. Si cogiste las dos bandas turbo y no aflojas, la derrapada al llegar al túnel es segura.



La competencia por pillar esta banda turbo, sobre todo en la primera vuelta, es feroz. No la dejes pasar.



El salto es un lugar idóneo para echar de la pista a algún pardillo (R+R, Z+Z, R+Z, Z) y acumular estrellitas.





SILENCE

Circuito ultra rápido y con abundantes bandas turbo. Aprovechar el mayor número de ellas y alcanzar velocidades superiores a los 1.000 Km/h es vital a la hora de comerse un rosco. (+5)

Prepárate para pasar por todas las bandas turbo que sea posible y recuerda dónde están colocadas: izquierda, centro, izquierda, centro, derecha, izquierda, centro.





Cuidadito en éste túnel porque se suele producir alguna melé.

SAND OCEAN

Esta prueba se gana en la doble curva, y se mantiene guardando el tipo en los tubos. Mantente entre las líneas guía y no desaproveches las bandas turbo. (+4)

*Por más tranquilo que intentes ir en este tubo, **siempre habrá algún cenutrio que te toque y te ponga a dar vueltas.** Mucho ojito en la salida que te puedes ir de madre por menos de nada.*



*Esta **doble curva** es perfecta para hacerle el interior al populacho y ganar posiciones.*



*Nuevo túnel de centrifugado con **banda turbo al final.***

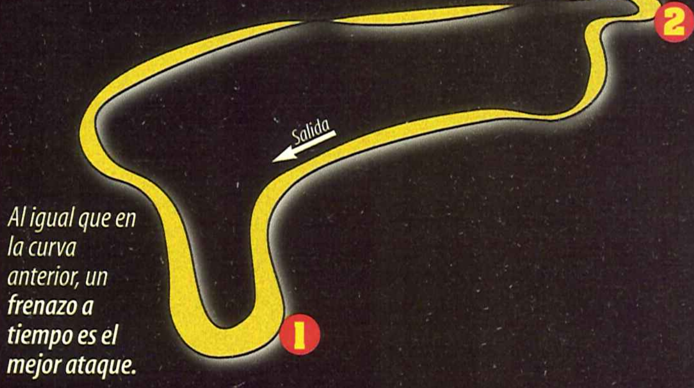
DEVIL´S FOREST

El meollo de este circuito está en saber frenar a tiempo y no perder puestos en las zonas de deceleración. (+4)



*Ésta curva es más cerrada que el refajo de Marianico el Corto. Procura **no tragarte la arena.***





*Al igual que en la curva anterior, **un frenazo a tiempo es el mejor ataque.***

BIG BLUE

Para triunfar en el Gran Azul procura pillar el mayor número de bandas turbo, pero sin sobresaltos. Un volantazo mal dado y acabarás en el vacío. (+4)





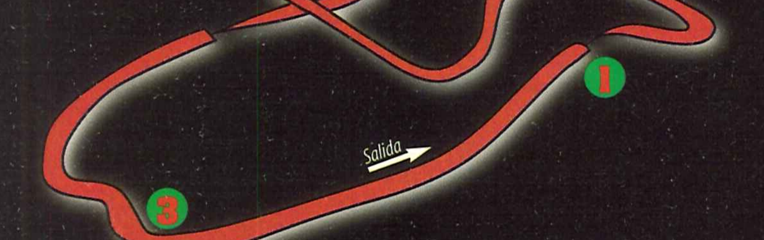
El estrechamiento del tubo te puede pillar por la espalda, y hacerte caer.



*Mucho ojo en esta zona. **Mantente dentro de la curva** y pilla las tres bandas turbo.*



*La **triple curva** se las trae. Entra a tope en la primera y ándate con ojo, sobre todo en la última.*



PORT TOWN

Circuito lleno de complicaciones, curvas cerradas, hielo y un gran salto de ésos que encogen el estómago. (+5)



*Negociar este tramo con pericia, es vital. **Toma las curvas lo más rectas que te sea posible.***





*Aquello que hay a la derecha es **hielo** y resbala como tal, así que quizá sea conveniente no pisarlo.*



*Si el estrechamiento se las trae, el salto y la curva de después son de aúpa. **Sobre todo no te salgas de la pista.***

QUEEN CUP

Esta nueva copa se disputa en circuitos cargados de saltos, curvas y estrechamientos peligrosísimos. Ganar aquí te va a costar muy caro.

SECTOR ALFA

Esta primera cita de la Copa Reina no reviste mayor complicación que ir a todo trapo y tener cuidado en el peligroso estrechamiento. (+5)





*En esta curva habrá bofetones por **pillar la banda turbo.***



*Demasiada gente para tan **poca pista.** Si quieres un hueco, haz oídos sordos al código de la circulación.*

RED CANYON

En este circuito, los más saltimbanquis se encontrarán a sus anchas entre constantes saltos y curvas cerradas. Sacarle partido a cada brinco y devorar las bandas turbo son las reglas de oro. (+5)



*A la dificultad propia de este **tercer salto,** se une una **curva** de ésas que arrancan el peor léxico que llevamos dentro.*



*En esta **zona de recarga de energía** hay que estar al plato y a las tajadas. Ponte el "body" a punto, pero no dejes de lado las bandas turbo.*

DEVIL´S FOREST 2

Negociar con pericia los cambios de rasante y hacerte valer en el estrechamiento, serán los requisitos necesarios para hacer un buen papel en el Bosque del Diablo. (+4)



*Aquí, la **pista se hace tan estrecha,** que resulta casi imposible maniobrar.*



*Muy importante coger tanto esta **banda turbo** como la siguiente.*



*Te puedes **salir de la pista** en uno de los tres cambios de rasante del circuito.*

TRUCOS

Cinco estrellas que valen una vida
Cada vez que expulses a un oponente de la pista, conseguirás una estrella. Otra manera de hacerlo es dejar fuera de combate, a base de golpes, a los corredores que flaquean. Les reconocerás porque se iluminan de manera intermitente. Reúne una constelación de cinco y conseguirás una vida extra.

Retrovisor digital
Cuando un rival se acerca de manera peligrosa, aparecerá en la parte inferior de la pantalla un icono que muestra su posición relativa. Como no estamos para mostrar el lado cortés, utiliza esta información para bloquear las aspiraciones del andoba.



Reduce la velocidad al llegar a esta curva o probarás el sabor de las paredes del túnel.



Éstos estrechamientos los puedes pasar por tierra o aire, pero sobre todo no te metas en follones.

MUTE CITY 2

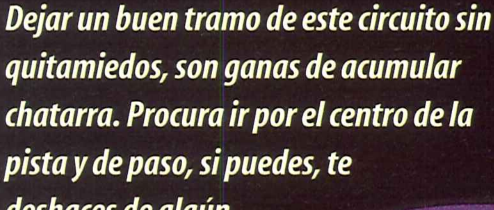
Circuito extremadamente técnico donde la velocidad punta te servirá de poco. No pierdas de vista tu nivel de energía y no olvides recargar en las zonas rosa. (+1)

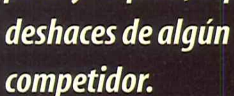


BIG BLUE 2

Dejar un buen tramo de este circuito sin quitamiedos, son ganas de acumular chatarra. Procura ir por el centro de la pista y de paso, si puedes, te deshaces de algún competidor.

(+1)









La doble curva del principio es de esas que se asfaltan con mala leche. **Utiliza el botón R para girar hacia el interior** y verás a cuántas naves sobrepasas.



Como verás, aquí **no hay protecciones laterales.** Lo que convierte a este tramo en un precioso lugar para expulsar a la competencia, eso sí, los demás tampoco te quieren demasiado bien.



La **curva que te espera a la salida del túnel es de las buenas.** Quédate en el lado izquierdo, antes de salir y prepárate para girar.



Trazando lo más recto posible estas curvas, ganarás un montón de posiciones.

Si enfilas estos saltos por la **parte central de la pista,** te evitarás peligrosas correcciones posteriores.

WHITE LAND

Esta carrera se gana negociando avispadamente las curvas del túnel, y se pierde saliéndote de la pista en los tramos sin protección. (+3)







Estos **tramos carecen de quitamiedos,** lo que les hace extremadamente peligrosos. Además la pista es estrecha y muy rápida.

TRUCOS

Volar con fundamento

Cuando saltas al vacío, la nave tiende a frenarse. Esto es debido a que la posición que adopta por defecto durante el salto no es la más aerodinámica. Corrige esta situación inclinando levemente la trayectoria de la nave hacia abajo, tirando de stick.

Naves y copas por el morro

En teoría, para acceder a las naves y copas ocultas has de ir ganando carreras en el modo estándar, pero como siempre, hay truco. Desde la pantalla de elección de copa, pulsa: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start. Y lo abrirás todo: otro nivel de dificultad, dos nuevas copas (JOKER CUP Y X CUP) y tendrás acceso a todo el plantel de naves.

TORMENTA DE HIELO
Parte 2 de 4 – Túnel

Lista de objetivos:
- Encontrar los explosivos.
- Sabotear los tornillos del ancla.

Inventario inicial:
- Gafas de visión nocturna.
- 8 cargas de explosivos.

Objetos que recoger:
- Arma: de los guardias.

Secuencia de juego:
En la primera sección, **el túnel está obstruido en el techo por unos cuantos ventiladores y vigas transversales** que Ethan debe evitar (saltando o agachando la cabeza) mientras permanece en el techo del camión.
Después, el camión se acercará a una gran estructura que le obligará a abandonar el techo del camión. Si Ethan no salta a la plataforma que se extiende a lo largo del camino, chocará contra la estructura y se pegará un buen batacazo contra el suelo. Además, será muy difícil llegar desde ahí a la otra parte del túnel y **el objetivo de "sabotear las estructuras principales" no se conseguirá.**
Ethan **encontrará los explosivos en la primera plataforma.**
Cuando salte a la plataforma, alcanzará la otra parte de la estructura.
La secuencia siguiente es más o menos así: Debe **evitar a un guardia y cogerle por sorpresa para noquearle.** Después tiene que **colocar una de sus cargas de explosivos en cada una de las vigas de apoyo.** Y por fin esperar a que llegue otro camión para saltar al techo.
Ethan **encontrará otras cuatro estructuras en su camino** a través del túnel. El número de guardias, su fuerza y equipo variará.
Si los guardias no le liquidan y Ethan y no se cae del camión, llegará al otro extremo del túnel. Hay que **sabotear todas las vigas de apoyo, para que la misión se complete.**
Una secuencia de la película muestra cómo se derrumba el túnel con tremendas explosiones cuando el camión sale y Ethan se sujeta en el techo del camión. Entonces una avalancha tapa la entrada del túnel.



Causas para el final del juego:
- **Perder todos los puntos de vida** al colisionar con demasiados objetos.
- **Caerse del camión.**
- **Ser liquidado por los guardias.**

PLAN DEL NIVEL 2
1. Comienzo
2. Final



TORMENTA DE HIELO
Parte 3 de 4 – Tierra firme

Lista de objetivos:
- (Encontrar el diagrama electrónico).
- Encontrar explosivos y plásticos.
- Sabotear la central eléctrica.
- (Cortar la alimentación de la cámara).
- Tomar la identidad del contable.
- Conseguir el maletín del búnker.
- Sabotear el maletín.
- Llevar el maletín para la negociación.
- Hacer volar por los aires el helicóptero y el jeep.
- Escapar en la embarcación.

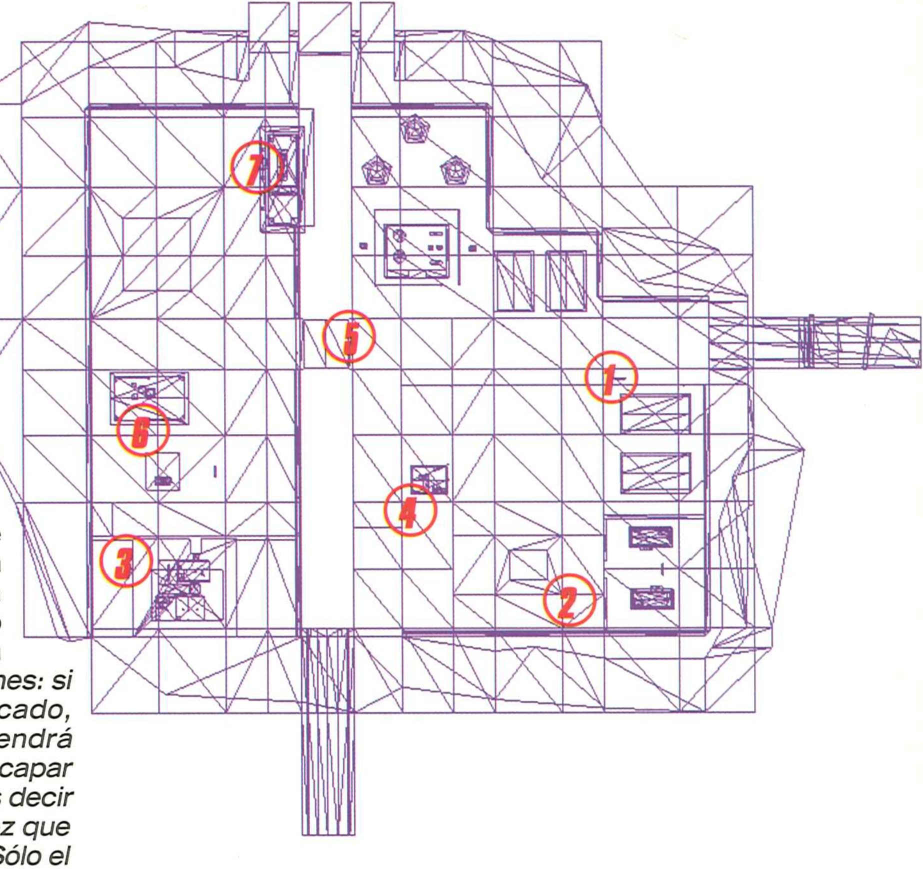
Objetivos no incluidos:
- Neutralizar a los guardias de las casetas para conseguir el diagrama electrónico y la tarjeta del código secreto.
- Encontrar la tarjeta de identificación del contable: en la habitación del contable.
- Encontrar granadas de mano: de los guardias o en los cajones donde se guardan las armas.
- Modalidad de francotirador: disparar a las luces de búsqueda para proteger el paso del canal.
- Modalidad de francotirador: Despejar el acceso a la embarcación para el equipo.

Inventario inicial:
- Aparato para caretas y 1 cartucho: del equipo.
- Silenciador 7.65: (El equipo le da toda la munición).
- Inyector de gas: (1 dosis).
- Arma de francotirador: (este icono hace posible la modalidad de francotirador).

Objetos que recoger:
- Diagrama electrónico: dentro del dormitorio de los guardias.
- Tarjeta magnética de acceso: en la habitación del contable.
- Tarjeta de identificación: en la habitación del contable (armario).
- Explosivos: de Dowey en el almacén de municiones.
- Cargas de plástico: de Dowey en el almacén de municiones.
- Granadas: de los guardias o dentro del almacén de las armas.
- Maletín: dentro del búnker.
- Sabotear maletín: después de entregárselo a Clutter.
- UZI: encontrado en un guardia.
- Pistola de alta potencia de 9 mm: encontrada en un guardia.
- Detonador: de Dowey al final del nivel.

Secuencia de juego:
•**Comienzo:** Ethan salta del camión a la entrada del túnel y encuentra a Dowey y Clutter. **Dowey le da a Ethan el aparato de caretas.** Después de una breve charla vuelven a sus tareas. **Mensaje: Ethan debe descubrir dónde está el contable.** Hay una abertura en la barrera por la que Ethan puede pasar sin ser visto detrás de las casas, y llegar a los dormitorios de los guardias. Lo siguiente es **entrar en los dormitorios, neutralizar a los guardias y localizar el diagrama electrónico en uno de los dormitorios** (por cierto, el juego es imposible de jugar).
•**Descubrir al contable:** Tan pronto como Ethan se acerca a la habitación del contable, un visor aparece en su cabeza. Mensaje de Dowey, bromeando: "¡Te tengo en mi línea de tiro, Ethan!". **El icono del arma del francotirador aparece en el inventario.** Permite al jugador **tomar el control de Dowey y jugar con el francotirador desde arriba (posición S)** para proteger a los demás miembros del equipo. **El modo de francotirador tiene munición limitada.**
•**Encuentro con Clutter:** Cerca del río, Ethan recibe una llamada de Clutter diciéndole que **hay un pasaje abierto sobre el río entre las torres.** Ethan encuentra la brecha en la frontera, neutraliza a un guardia y cruza el río.
Hay **dos guardias en el tejado del búnker** donde aterriza Ethan. Son difíciles de neutralizar, excepto en el modo de francotirador. Después de la lucha, Ethan recibe un **mensaje de Clutter pidiéndole que se reúna con él, ya que ha encontrado los explosivos. Están en un depósito de munición** fuertemente protegido; probablemente los ha recogido algún guardia y los han dejado allí. Ethan se acerca al depósito de munición. Puede **esconderse detrás del jeep y disparar a los guardias.** Pero **el depósito está lleno de explosivos,** así que si Ethan es demasiado torpe al disparar, acabará haciendo volar por los aires todo el lugar (y se acabará el juego). No se pueden ver todos los guardias desde allí y Dowey se debería hacer cargo de ellos en el modo de francotirador.

Si Ethan entra en el depósito sin neutralizar a todos los guardias, le seguirán, le dispararán y terminarán por volar todo el polvorín por los aires si antes no los detiene rápidamente. **Ethan se encuentra con Dowey: recibe los explosivos y una pequeña carga plástica.**



•**La central eléctrica:** Ethan puede elegir entre **ir por el río o tomar el camino (necesitará neutralizar a dos guardias) que lleva hasta la central eléctrica.** Dos guardias más están frente a la entrada de la central eléctrica. Si Ethan falla, se esconderán detrás de grandes bloques de hormigón. En esta posición tiene que dispararles el francotirador. **Ethan coloca las cargas de explosivos en la central eléctrica. Encuentra una gran caja de fusibles, con dos cortacircuitos (una luz roja, una luz verde) y usa el diagrama electrónico** para colocar las cargas plásticas en el cortocircuito bueno: **se apagarán las luces de búsqueda y la cámara sobre la barraca del contable** ***(observaciones: si Ethan coloca el plástico en el circuito equivocado, apagará la electricidad del puente. Entonces tendrá problemas para acceder al contable y no podrá escapar en la embarcación al final del nivel: así que puedes decir adiós a la partida; el juego decide al azar, cada vez que el nivel empieza, cuál es el cortocircuito correcto. Sólo el diagrama electrónico puede ayudar a Ethan a elegir cuál debe explosionar).*** Las cargas plásticas se explosionan disparándoles con una pistola (Ethan o Dowey lo hacen)

•**Tomar la identidad del contable:** Ethan vuelve cerca de la habitación del contable. Si la alimentación de la cámara ha sido cortada, podrá entrar en su dormitorio sin accionar la alarma principal. **Acciones:** Neutralizar al único guardia del dormitorio y dejar sin sentido al contable. Tomar su aspecto con el aparato de caretas y coger su tarjeta de acceso sobre la mesa, así como la tarjeta de identidad del armario. **Mensaje:** la careta no durará eternamente, así que Ethan debe darse prisa.

•**Los detonadores nucleares y la negociación:** Ethan va disfrazado al búnker. Los guardias de la puerta hablan con él un poco y en ese momento debe usar su tarjeta magnética de acceso para abrir la puerta.

Dentro del búnker, un guardia le pregunta por su tarjeta de identidad. Si Ethan no la tiene, tendrá que **correr de vuelta al dormitorio del contable, abrir la puerta de la caja fuerte con su tarjeta magnética de acceso y coger el maletín que contiene los detonadores nucleares.**

Una vez que tenga el maletín, Ethan se reúne con Clutter en el depósito de municiones. Clutter lo sabotea y le dice a Ethan que se dé prisa: los negociadores se acercan (escena cinematográfica: el helicóptero aterriza, un camión comienza a moverse).

Ethan se dirige **hacia la antigua fábrica para la negociación.** El camión se detiene frente a la fábrica, los guardias saltan y corren hacia Ethan. Si Ethan saca su pistola, ellos lucharán y le capturarán (Escena cinematográfica: el helicóptero despega y se aleja, fin de la partida).**Pero si Ethan mantiene la sangre fría, los guardias le pedirán su tarjeta de identidad. La mirarán y le dejarán salir.** Dentro de la vieja fábrica, le da a los vendedores el maletín; ellos lo cogen y vuelven al helicóptero. Despega, se aleja... y vuela en pedazos. .

•**Huida:** Ethan recobra su aspecto normal. En el muelle, hay guardias disparando. Ethan debe esconderse y dejar que Dowey se haga cargo de ellos en el modo de francotirador. Si no tiene más munición, Ethan deberá hacerse cargo de ellos. Una vez que los guardias hayan sido neutralizados, **Ethan salta a la lancha, Clutter le sigue y Dowey se queda heróicamente para cubrir la retaguardia.** Dowey le da a Ethan el detonador para explosionar la base cuando lleguen a la salida del canal (escena cinematográfica: la base explota).

PLAN DEL NIVEL 3

1. Comienzo
2. Dormitorio de los guardias
3. Búnker
4. Oficina del contable
5. Central eléctrica
6. Depósito de munición
7. Lancha

TORMENTA DE HIELO
Parte 4 de 4 – Embarcación

Lista de objetivos:
- Escapar de la base enemiga.
- Destruir la fábrica de gas.
- Destruir el radar.

Objetivos no incluidos:
- Destruir la planta petrolífera.

Secuencia de juego:
Ethan y Clutter huyen en la lancha robada. Dowey se ha quedado heróicamente detrás para cubrir su huida. Cuando bajan por el canal son atacados por los sistemas de defensa. Ellos mismos **usan la artillería de la lancha para defenderse y destruyen todo el equipo enemigo que les sea posible.**

En ambos lados del canal los sistemas de defensa se activan a medida que pasa la lancha: las ametralladoras están escondidas detrás de una pila de sacos de arena, pero además hay **pequeños búnkers con una ametralladora dentro que siguen a la lancha y le disparan,** minas flotantes que están parcialmente inmersas en el camino de la lancha, pequeñas torretas con un cañón que dispara automáticamente a la lancha, torretas con luces de búsqueda o con pequeñas ametralladoras y pequeñas embarcaciones de defensa con un arma que no se mueve pero que dispara a la lancha. **Todos deben ser destruidos por la ametralladora, especialmente las minas y las embarcaciones** que cierran el paso.

Hay también **muelles que salen sobre el canal y bloquean parcialmente el camino.** Tienen barriles llenos de gasolina sobre ellos, a los que tendrás que disparar para neutralizarlos.

Algunas ametralladoras están escondidas detrás de las paredes. Si no son destruidas, atacarán a la lancha desde detrás, cuando esté visible.

Algunas torretas o búnkers están escondidos detrás de los árboles. A los árboles se les puede disparar: comienzan a arder y dejan visibles los objetos que se encuentran detrás de ellos.

Al final del canal, la lancha acaba cara a cara con una planta petrolífera muy bien protegida. Ethan y sus compañeros deben destruirla completamente antes de reunirse con Candice en el submarino y volver a casa.

PLAN DEL NIVEL 4
1. Comienzo
2. Fábrica de gas

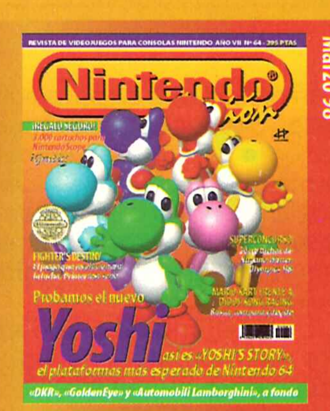
Todos los trucos del mundo...



Febrero 98

NA 63

Guías: •Diddy Kong Racing •GoldenEye •Mario Kart 64



Marzo 98

NA 64

Guías: •Automobili Lamborghini •GoldenEye •Diddy Kong Racing



Abril 98

NA 65

Guías: •Turok GB •FIFA 98 •GoldenEye •Bomberman 64



Mayo 98

NA 66

Guías: •Duke Nukem 64 •Turok GB



Junio 98

NA 67

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere



Julio 98

NA 68

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Agosto 98

NA 69

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Septiembre 98

NA 70

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon •MK4



Octubre 98

NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible



Noviembre 98

NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World



Diciembre 98

NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2



Enero 99

NA 74

Guías: •Zelda: Ocarina of Time •Mission: Impossible •Turok 2 •Bomberman Hero

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

EXTREME G2

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Vía Internet nos ha llegado un e-mail de **Álvaro Guijarro** con unos jugosos trucos para este endiablado juego de velocidad. Si recordáis, en nuestro número pasado ya abríamos la "veda" de los cheats de «Extreme G2», pero todos eran muy "light". Álvaro nos ha abierto los ojos con todas estas interesantes cositas que ¡estaban en el cartucho!

Para activarlos, en la **pantalla donde eliges moto pulsa R.** Y luego, escribe como tu nombre lo siguiente:

- **MISPLACE:** Armas ilimitadas.
- **SPIRAL:** La pantalla no dejará de girar a tu alrededor.
- **SPYEYE:** Es lo que se llama una vista Micromachines.
- **XXX:** Más rápido que Superman dando vueltas a la Tierra.
- **2064:** Emulando a Wipeout o jugando con pajaritas de papel.
- **NITROID:** Esos turbos infinitos.
- **MISTAKE:** Pulsando C-derecha tendrás un superarma a tu disposición.
- **FLICK:** ¿Qué le pasa a la pantalla de tu consola?
- **NEUTRON:** Modo Tron...
- **XCHARGE:** Escudo y láser infinitos.







SCARS

Ya has probado el juego de Ubi y te parece una pasada, ¿a que sí? Pero, ¡ah, que no pasas del primer circuito! Hasta ahí podíamos llegar. Vamos con la ración de passwords para alcanzar nuevas copas y coches más potentes. Introdúcelos en el menú de opciones:

- **LGSSSX:** CRYSTAL CUP.
- **CRKKYY:** DIAMOND CUP.
- **DZPKK:** ZENITH CUP.
- **SDSSRT:** Scorpion car.
- **TRTTLL:** Cobra car.
- **NRNNRR:** Cheetah car.
- **YMSTTR:** Panther car.

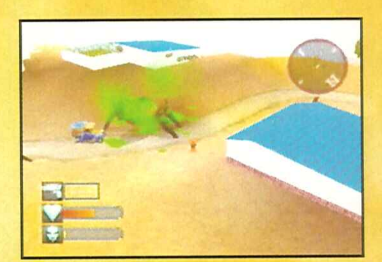


BODY HARVEST

No nos hemos olvidado del cartucho revelación de la temporada. Y mucho menos de su nivel de dificultad. Por eso, mientras terminamos la exhaustiva guía que estamos preparando de «Body Harvest», aquí tienes como aperitivo estos "cheat codes" que al menos te alegrarán un poco la vida.

Para introducirlos tienes que **empezar un nuevo juego y ponerte de nombre ICHEAT.** Después, cuando estés jugando, sólo tienes que hacer alguna de estas combinaciones en el pad digital:

- **Piernas gordas:** Izquierda, A, Derecha, Abajo. Las piernas de los aliens se hinchan (pero debe haber aliens en pantalla cuando ejecutes el truco).
- **Armas más potentes:** C-abajo, C-arriba, Arriba, Z, Z, Izquierda, C-derecha. Aumenta la eficacia de nuestras armas.
- **¡Paisaje surrealista!:** C-abajo, Arriba, Derecha, Derecha, C-derecha, A, Izquierda. Pero, ¿es posible que los edificios estén botando sobre el suelo?
- **Más armas:** A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda. Juegas con todas las armas disponibles en ese nivel.





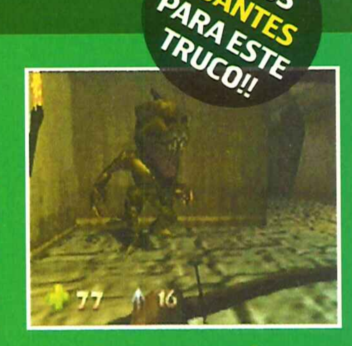


TUROK 2

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Para empezar, muchas gracias a todos los amigos que nos han enviado un batallón de trucos para este juego vía correo electrónico. Especialmente a dos de ellos, **Alberto García y Tomás Alvarez,** que van a empezar a surtirnos este mes de sabiduría "turokiana". Ellos son los responsables de estos códigos. **Para introducirlos ya sabes, enter cheat.** Luego hay que activarlos desde la pantalla de CHEATS.

- Enemigos cabezones: **UBERNOODLE**
- Enemigos pequeños: **PIPSQUEAK**
- Enemigos con las piernas y las manos enormes: **STOMPEM**
- Modo papel y tinta: **IGOTABFA**
- Enemigos altos y muy flacuchos: **HOLASTICKBOY**
- Sin texturas: **WHATSATEXTUREMAP**
- Sin luces: **LIGHTSOUT**





NHL BREAKAWAY 99

Aquí va un "cheat menu" de la casa, con el que conseguirás maravillas en tus jugadores. Por ejemplo que crezcan, que engorden, o que disminuyan de tamaño; **incluso el árbitro puede cambiar de cuerpo,** como te enseñamos en la pantalla de abajo. Lo único que tienes que hacer es **pulsar C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, R, R** en la **pantalla de "press Start".** Aparecerás frente a un menú totalmente configurable.





IGGY´S RECKIN BALLS

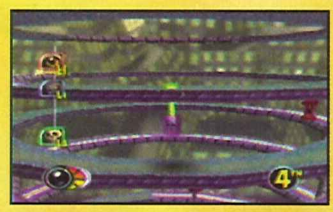
¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

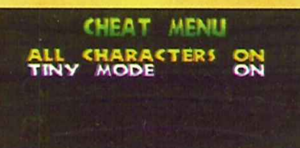
Este truco tiene varios dueños. Nosotros mismos, **Alfonso Fidalgo y Eduardo Labanda,** que se han puesto en comunicación con la revista vía correo electrónico. Bien, pues dice lo siguiente. Introdúcete en la **pantalla de opciones y pulsa R+Z.** Ajá, y ahora sólo tienes que escribir esto:

- **BOMBERBALL** si quieres dar saltos más altos.
- **JUMPAROUND** para elegir nivel.
- **HAPPYHEADS** para descubrir a todos los personajes ocultos, excepto a la novia de Iggy.
- **MICROBALLS** y todos serán muy, muy pequeñitos.
- **TOOMUCHPIE** y entonces no cabrán en la pantalla.
- **THEUNIVERSE** para abrir todos los circuitos del juego.
- **ICEPRINCESS** congela las plataformas.
- **ENTAROADUN** para hacer aparecer a la tímida chica de Iggy.
- **GOBABY** para que no se te gasten nunca los turbos.
- **NONSTOP** y la bola no dejará de girar.
- **2TIMES** para girar dos veces más rápido.
- **SWOSHOP** para añadir diferentes complementos a tu personaje.







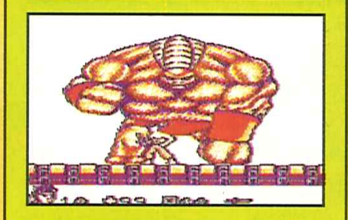


TUROK 2 GBCOLOR

Ya tenemos los mejores trucos para uno de los juegos más vendidos de estas navidades. Cortesía de Bit Managers (casi nada: los programadores), y el que prefiera no utilizarlos que se tape los ojos, aquí van los passwords que te sacarán del apuro. Introdúcelos como contraseñas.

- **DLVTRKBWPS:** Armas infinitas.
- **DLVTRKBLVS:** Vidas infinitas.
- **DLVTRKBNRG:** Energía ilimitada.
- **DLVTRKBBRD:** Modo pájaro.
- **DLVTRKBLVL:** Saltarse los niveles.





Nintendo



www.centromail.es

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR

NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

ACTION REPLAY DATEL



9.990

GAMEBOOSTER DATEL



8.990 / 1.500

GAME BOY COLOR




12.490

GAME BOY POCKET



8.990

MEMORY EXPANSION PAK



4.990

VOLANTE MAD CATZ

12.990

GAME BOY CÁMARA



8.690

GAME BOY PRINTER

9.490

GAME BOY PRINTER PAPEL



1.490

Juego	Precio	Descuento
1080º SNOWBOARDING	8.490	500
ALL STAR TENNIS '99	10.490	500
BANJO KAZOOIE	9.490	500
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990	300
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990	300
INTER. SUPERSTAR SOCCER	5.890	300







Juego	Precio	Descuento
BUCK BUMBLE	10.490	500
BUST-A-MOVE 3 DX	9.490	500
CENTRE COURT TENNIS	10.990	500
KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE	5.890	300
LA SIRENITA	4.490	300
MONOPOLY	5.890	300





Juego	Precio	Descuento
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	4.990	1.000
DOOM 64	4.990	1.000
EXTREME G 2	9.490	500
MONTEZUMA'S RETURN	4.990	300
MULAN	5.990	300
NBA JAM '99	5.990	300




Juego	Precio	Descuento
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.490	500
F-ZERO X	8.490	500
GEX 64	9.490	500
ODDWORLD ADVENTURES	4.990	300
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990	300
POCKET BOMBERMAN	4.990	300






Juego	Precio	Descuento
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	8.990	500
MISION: IMPOSSIBLE	9.490	500
NBA JAM '99	10.490	500
QUEST FOR CAMELOT	5.990	300
RESERVOIR RAT	4.990	300
SYLVESTER & TWEETY	4.990	300






Juego	Precio	Descuento
NBA LIVE '99	9.490	500
OLIMPIC HOCKEY '98	4.990	1.000
QUAKE 64	4.990	1.000
TETRIS DX	4.990	300
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990	300
V-RALLY	4.990	300







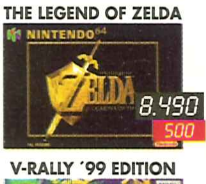

Juego	Precio	Descuento
RAKUGAKIDS	12.490	500
SCARS	10.490	500
SOUTH PARK	CONS.	500







Juego	Precio	Descuento
STAR WARS: ROGUE S.	9.490	500
THE LEGEND OF ZELDA	8.490	500
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990	500


Juego	Precio	Descuento
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	9.990	500
V-RALLY '99 EDITION	9.490	500
WCW/NWO REVENGE	12.490	500





PRECIO VENTA AL PÚBLICO 0.000 — DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL 0.000

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.




Ven a conocernos

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es





Nintendo
LA REVISTA OFICIAL PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE DOS DIFERENTES OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÒLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción



EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98



